THIEF: DEADLY SHADOWS – GROUND CONTROL II – THE SUFFERING

56 IUL/AUG'04 124 PAGINI 75.000 LEI

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

"Tratează-ți parola ca pe periuța de dinți: nu lăsa pe nimeni altcineva să o folosească și schimb-o la șase luni."
Clifford Stoll

UMFLĂ POTUL! Quartz computer
TV Tuner Extern COMBO KWORLD
10x TV Tuner Intern V-STREAM
5x DVD Maker V-STREAM

CAMPIONII ARENEI 3D

GeFORCE 6800 ULTRA VS RADEON X800 PRO



CONSTELAȚIA SATELIȚILOR



18 SISTEME 5.1 TESTATE

ALTERNATIVE DE RĂCIRE



SOLUȚIILE VIITORULUI

COMPUTEX2004

IT-UL LA EL ACASĂ

PERIMETER



GENUL RTS REINVENTAT

UMFLĂ POTUL! best computers
Sistem BEST Speeder PX124
Placă de sunet M-Audio Revolution 7.1
Monitor Iiyama LF704UT
Joc PC Spider-Man 2

DESCĂRCARE CU VITEZĂ MAXIMĂ – MANAGERE DE DOWNLOAD


Plimbă-te pe la toate adresele de pe net
0,45 euro cenți pe minut
de la 8 seara la 8 dimineața și în week-end
ROMTELECOM
Să auzim de bine
Poţi vizita tot Internetul? Cel puţin, poţi încerca. La ROMTELECOM, pentru conexiunea ta la internet, ai doar 0.45 eurocenţi/minut de la 8 seara până la 8 dimineaţa şi în tot weekend-ul. Niciodată nu a fost mai uşor.
www.romtelecom.ro
ROMANIA
partener oficial al Comitetului Olimpic Român

Telefonul mobil. Înger sau demon?

Mereu m-a fascinat latura paradoxală a progresului tehnologic. Unul dintre cele mai mari paradoxuri tehnologice este, în opinia mea, ajustarea performanţelor atunci când o parte din utilizatori abuzează de avantajele oferite de acestea. Un exemplu cunoscut şi edificator este limitarea electronică a vitezei maxime a anumitor modele performante de autoturisme.

Odată cu creşterea performanţelor, chiar şi telefoanele mobile au început să creeze astfel de probleme. În Asia au apărut deja prevederi legale care interzic accesul cu telefoane mobile în anumite spaţii. Aceste restricţii sunt cauzate de utilizatorii care au început să facă abuz de telefoanele mobile dotate cu camere foto. Marile firme sunt îngrijorate de uşurinţa cu care se poate face spionaj industrial folosind camera foto a telefonului mobil, iar autorităţile sunt preocupate de asigurarea intimităţii în locuri precum băile publice sau vestiarele. În ultimul timp s-a descoperit că, în loc să cumpere reviste sau cărţi, utilizatorii preferă să le fotografieze şi să le citească ulterior.

Acestea au fost o parte din motivele care au determinat autorităţile din Japonia să oblige producătorii de terminale mobile să-şi prevadă produsele cu declanşarea automată a unui avertisment sonor în momentul când telefonul foloseşte camera foto. Totuşi, această prevedere nu rezolvă problema, deoarece poliţia a constatat că utilizatorii acoperă în mod intenţionat cu mâna difuzorul atunci când realizează fotografii cu telefonul mobil, avertismentul sonor fiind redus la tăcere. După dificultăţile din Asia legate de camerele foto din dotarea telefoanelor mobile, a venit rândul Italiei să se confrunte cu o altă problemă: practica elevilor de a copia la examene cu ajutorul telefoanelor. Nu numai în Italia se copiază cu handsfree, însă profesorii din această ţară au avut curajul să recunoască faptul că sunt depăşiţi de amploarea acestui fenomen. Prin urmare, au apelat la experţi militari, care au început să furnizeze către şcolile din Italia dispozitive de bruiere a semnalului de telefonie mobilă. Acestea se numesc C-Guard şi sunt create de Netline Communications Technologies. Pentru a lăsa dreptul de a vorbi în pauză, aceste dispozitive vor fi folosite doar în timpul orelor.

Chiar şi serviciile de localizare şi programele de monitorizare ridică destul de multe semne de întrebare asupra dreptului la intimitate.

În viitor lucrurile nu se vor simplifica, din contră, telefoanele mobile vor avea tot mai multe funcţii şi, prin urmare, vor apărea tot mai multe probleme. Japonezii testează deja folosirea telefoanelor mobile pentru accesul la metrou sau în alte spaţii care implică plata unei taxe (muzee, spectacole etc.). Ne putem imagina ce interes vor prezenta telefoanele mobile pentru hackeri, dacă acestea vor putea, de exemplu, să gestioneze conturi la bancă.

Concluzia noastră este că utilizatorii, şi nu telefoanele mobile sunt cauza acestor probleme. Dacă aveţi sau nu aceeaşi părere cu noi vă, aşteptăm comentariile legate de acest subiect pe adresa redacţiei.

Echipa XtremPC



IULIE

006 IT EXPRESS

008 Puncte de vedere
010 Samsung SCH-B100
010 CSR BlueCore4
012 NVIDIA SLI
013 DualDisc
014 Tehnotrend
016 Reportaj în România
018 Interviu

020 HARDWARE

022 COMPUTEX 2004
034 Mai tare ca aerul
040 Izvoare de culoare
046 Constelaţia sateliţilor
056 Laborator
066 Hard mail
068 Topuri

072 HOBBY

074 Ultima oră
078 DVD ripping
080 Viteză maximă
084 Laborator
088 Galerii Xtreme
090 Comunicaţii

094 JOCURI

095 Ultima oră
098 Nostalgii digitale
102 Spider-Man 2
103 The Sims 2
104 Warhammer 40.000: Dawn of War
105 Pirates!
106 Chaos League
108 Thief 3: Deadly Shadows
110 True Crime: Streets of L.A.
112 Perimeter
114 Ground Control 2: Operation Exodus
116 The Suffering
117 Nitro Family
118 Ballance
119 Desert Rats vs Afrika Korps
120 Mashed
121 Downhill Domination
122 Black View

AUGUST



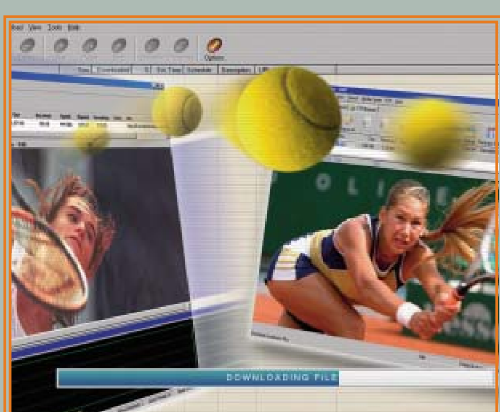
022 COMPUTEX 2004
IT-ul la el acasă



046 CONSTELAȚIA SATELIȚILOR
Cinematograful de acasă



056 CAMPIONII ARENEI 3D
DirectX 9 la un alt nivel



080 VITEZĂ MAXIMĂ
Managere de download



108 THIEF 3: DEADLY SHADOWS
O lume medievală, un hoț fără egal, o intrigă misterioasă. Pentru mulți este suficient.



Echipa
Liviu Marica redactor-șef
Ionuț Popa redactor hardware
Mihai Constantinescu redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăț redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgnuță redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Mona Petre grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

IT express

008 **Puncte de vedere**
În contact cu cititorii

010 **Samsung SCH-B100**
TV prin satelit la telefon

010 **CSR BlueCore4**
Viteză pentru dintele albastru

012 **NVIDIA SLI**
Magia Voodoo revine

013 **DualDisc**
Hibridul CD- DVD



014 **Tehnotrend**
Tendințe în lumea tehnologiei



016 **Reportaj în România**
Evenimentele pieței locale IT



018 **Interviu**
În dialog cu ASUS



Liviu Marica

COMDEX 2004 A FOST ANULAT

Care sunt motivele care au stat la baza anulării celui mai important târg IT din SUA?

În fiecare lună de noiembrie atenția presei IT se îndreaptă înspre Las Vegas. Anual în Las Vegas Convention Center are loc evenimentul COMDEX, cel mai important târg IT din SUA. Prima ediție a avut loc în anul 1979 și a evoluat de la 4000 de vizitatori la peste 210.000 de expozanți, vizitatori și jurnaliști.

COMDEX a fost timp de 25 de ani simbolul IT-ului american și, din această cauză, decizia organizatorilor de a anula acest târg ne duce cu gândul la un declin evident al acestui domeniu în SUA. Încă de anul trecut se preconizau momente dificile pentru COMDEX, dar preluarea sa de către MediaLive International ne oferea o rază de speranță. Din păcate, se pare că economia a început să nu mai meargă așa de bine în SUA, iar acest fenomen s-a extins și asupra domeniului IT. Declinul COMDEX a început în anul 2001 după atacul terorist din 11 septembrie. Numărul de vizitatori înregistra cea mai dramatică scădere, 41% față de anul 2000. Companiile expozante au fost numai 1700, comparativ cu 2300 în anul 2000.

În anul 2003, Key3Media Group, compania care organiza COMDEX, a dat faliment cu o cifră a datoriilor de 370 milioane de dolari. Thomas Weisel a preluat afacerea și a creat compania MediaLive. Prima expoziție COMDEX organizată de MediaLive s-a desfășurat anul trecut și a avut cu puțin peste 40.000 de vizitatori, 550 de expozanți și 900 de invitați din partea presei de specialitate, comparativ cu peste 100.000 de vizitatori în anul 2002. Majoritatea întâlnirilor de afaceri au avut loc în hotelurile din jurul pavilioanelor și mai puține în spațiul expoziției. De la COMDEX 2003 au lipsit și numele mari din IT-ul mondial (cum ar fi IBM și Dell), iar spațiul de expoziție a fost mai mic, numeroase pavilioane rămânând închise. Una dintre cele mai grele lovituri pentru COMDEX a reprezentat-o expoziția Consumer Electronics Show, desfășurată tot în Las Vegas. Acest târg este orientat înspre aparatura electronică și a atras în ultimii ani mult mai multe companii și vizitatori decât COMDEX-ul.

Robert W. Priest-Heck, președintele companiei care se ocupă cu desfășurarea târgului COMDEX, a declarat: „Anul acesta puteam obține profit, dacă COMDEX 2004 avea loc, însă nu ar fi fost interesant pentru industria IT dacă nu aveam suportul și participarea marilor companii IT. Din această cauză am considerat că este mult mai bine să anulăm COMDEX 2004 și să acordăm consiliului de conducere timpul necesar să conceapă o nouă strategie pentru edițiile viitoare”.

Chiar dacă COMDEX a fost anulat în țara lui de origine, versiunile internaționale (COMDEX Brazil, COMDEX Korea, COMDEX Scandinavia, COMDEX Saudi Arabia și COMDEX Greece) se vor desfășura conform programului.

Sperăm că anul viitor organizatorii vor rezolva toate aceste probleme și COMDEX 2005 se va desfășura conform programului între 13 și 17 noiembrie 2005.

În lumea expozițiilor și târgurilor IT am remarcat în acest an tendințe foarte interesante. CeBIT a avut un ușor declin, însă mărimea imensă a târgului din Hanovra acoperă această pierdere de interes și expozanți. În România, CERF-ul a înregistrat o ușoară scădere după succesul din anul 2003 și o orientare mai accentuată către sectorul business-to-business. Spre deosebire de Europa și SUA, în Asia lucrurile par să stea cu totul altfel. Expoziția COMPUTEX 2004 din Taiwan a înregistrat o creștere spectaculoasă și promite să continue această urcare și în anii următori. Putem spune că, în duelul IT dintre cele trei continente, Asia pare a fi învingătoare.


SAMSUNG
GÂNDEȘTE
ÎMPRIMĂ
CONDU
catre Succes
CLP-500
IMPRIMANTA LASER COLOR
Viteza: 20 ppm (A/N) , 5 ppm (Color)
Rezolutie: 1200 dpi class
Memorie: 64MB (standard)
Cartus separat pe fiecare culoare(CMYK)
Duplex standard
NO: NOIS
RECOMANDAT
PC WORLD
ROMANIA
Aprilie 2004
DECK Computers
DECK® COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
www.samsungelectronics.ro

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

E o idee bună ceea ce ClearPlay fac şi vor să facă. Ceea ce ei promovează este o cenzură opţională şi nu poate decât să bucure pe toată lumea. Studiourile de film au început un război împotriva acestei idei? Înseamnă că sunt nişte idioţi. Cum spun, cei de la ClearPlay nu au oferit decât un instrument pentru eliminarea unor scene.

CONTRAEDITORIAL: Partile bune ale cenzurii

Numărul 55 începea cu descrierea unui nou gen de cenzură a filmelor, aplicată chiar de cel care le vizionează. Ideea este greu de combătut, dar în acelaşi timp nici nu ne încântă foarte tare, motiv pentru care am decis să nu dăm un verdict clar şi să aşteptăm opiniile cititorilor. Aceştia s-au dovedit, surprinzător, mai curând încântaţi de idee decât temători că acesta ar putea fi doar primul pas spre o lume din ce în ce mai controlată de autorităţi care cred că ştiu cel mai bine ce este rău şi ce este bun.

Serbare in familie

De la: Adrian Liţă
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Genial! Acesta ar fi singurul meu cuvânt în legătură cu cenzura oferită de ClearPlay. Eu sunt anticenzură de fel, dar ceea ce oferă această firmă este un lucru bun dacă stai să te gândeşti la oamenii care au copii, la cei care sunt mai pudici etc. Deja îmi imaginez următoarea fază: serbare în familie. Participă o familie din care fac parte şi nişte copii de 8-9 ani. Se petrece, se ascultă muzică şi deodată cineva are ideea să vedem filmul "Asfalt Tango". Fiind şi copii la petrecere, nu vreau să mă gândesc cum o să fie când vor începe înjurăturile în film. Ce o să fac? O să stau cu mâna pe telecomandă să fiu pregătit să-i iau sonorul? Păi dacă nu ştiu când începe să înjure? Mai bine cu autocenzura. Sau ar trebui să fie ceva de genul: "copii, duceţi-vă dincolo şi...". Nu suport acest lucru.

E o idee bună ceea ce ClearPlay fac şi vor să facă. Ceea ce ei promovează este o cenzură opţională şi nu poate decât să bucure pe toată lumea. Studiourile de film au început un război împotriva acestei idei? Înseamnă că sunt nişte idioţi. Cum spun, cei de la ClearPlay nu au oferit decât un instrument pentru eliminarea unor scene, ceea ce s-ar fi putut face şi prin derularea filmului, dar nu mai stăteam confortabil în fotoliu.

Apropo de filtrul pentru TV. Cum o să cenzureze emisiunile LIVE? Oricum, sper să le reuşească şi poate o să ducă la desfiinţarea unor instituţii gen C.N.A. Să se înţeleagă clar: sunt de acord cu această cenzură atât timp cât ea rămâne opţională.

XtremPC: Toate bune şi frumoase până aici, dar există câteva aspecte care totuşi ne pun pe gânduri. În primul rând, trebuie reţinut că, deşi utilizatorul este cel care decide dacă cenzurează filmele sau nu, modul în care este realizată aceasta nu ţine de el. Producătorii filtrului decid ce înseamnă limbaj trivial şi ce nu, deşi este foarte probabil ca unii dintre utilizatori să aibă o altă părere despre acest subiect. În acest fel, există riscul de a pierde secvenţe relevante doar din cauza câtorva cuvinte nu prea tari sau de a lăsa să se deruleze porţiuni ce am fi dorit să fie cenzurate. În această privinţă, deloc de neglijat este efectul unor filtre cu denumiri cel puţin ambigue, cum ar fi "imagini deranjante". De unde să ştim noi ce îl deranjează pe angajatul ClearPlay care a realizat filtrul? Poate că îi este frică de păianjeni şi elimină o scenă în care apare o astfel de vietate, deşi pe mulţi oameni respectiva secvenţă nu i-ar fi deranjant deloc.

O a doua problemă este chiar cea pusă de producătorii de filme. În foarte multe cazuri, elementele cu potenţial de a fi cenzurate sunt integrate în intrigă şi dispariţia lor va deruta spectatorii sau va deturna complet ideea filmului. Ni se pare mult mai rezonabil ca o persoană care nu apreciază limbajul dur să evite filmele lui Quentin Tarantino, în loc să vizioneze Pulp Fiction redus la un videoclip în care Uma Thurman şi John Travolta dansează pe o scenă (în realitate, Pulp Fiction nu se găseşte pe lista ClearPlay, în schimb se găsesc, printre altele, Die Hard, Austin Powers in Goldmember, Frida, Gothika, Scent of a Woman, Traffic, When Harry Met Sally, toate filme care şi-ar pierde mult din efect dacă ar fi cenzurate).

La final vine problema cea mai delicată. Chiar ne dorim o lume în care părinţii le prezintă copiilor lor o versiune cosmetizată şi complet falsă asupra lumii? O lume în care toată lumea vorbeşte frumos, nu curge nici o picătură de sânge şi nu există droguri? Până la ce vârstă trebuie un copil ferit de realitate şi când vine momentul să-i fie oferită o frântură din aceasta? Ne este greu să credem că există foarte mulţi părinţi care ştiu răspunsul la această întrebare şi ne putem imagina că majoritatea celor ce vor folosi acest sistem vor face excese. Mai mult, nefiind nevoiţi să explice nici o scenă de film, aceşti părinţi nu vor simţi prea curând presiunea de a face educaţie sexuală, ceea ce nu este un lucru bun, orice ar crede unele persoane. O să ne oprim aici, pentru că discuţia iese destul de mult din profilul revistei şi trece în alte domenii, dar, dacă aveţi şi alte păreri pe această temă, nu ezitaţi să ni le trimiteţi.

INTRA IN CONTACT!

Adresa:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-231.28.66

Fax:
021-230.29.76

››› Probleme la testul de coolere ›››

De la: Sir Ice
Pentru: www.xtrempc.ro/forum

Testul de coolere este prost făcut şi este sabotat din start. Din cauza faptului că au folosit pasta termoconductoare venită cu cooler-ul au stricat tot testul, el nemaiavând nici cea mai mică urmă de valabilitate pentru mine. De unde ştiu eu că unul dintre producători nu a fost şmecher şi a pus Arctic Alumina ca pastă termoconductoare în pachetul său sau o pastă şi mai bună? În funcţie de calitatea pastei termoconductoare, temperatura procesorului poate varia uşor cu 3-5 grade. Iar în condiţiile în care diferenţa între primele clasate la categoria Socket 478 se vede doar la temperaturile Idle şi este de doar un grad, aş zice că pasta termoconductoare are o importanţă capitală.

Nu am observat pe nicăieri menţionată temperatura camerei în care s-a făcut testul sau că această temperatură ar fi fost constantă pe toată durata testării coolerelor. Nu am văzut menţionat pe undeva modelul de carcasă folosit şi câte ventilatoare avea. Şi parcă nu e prima dată când am observaţiile acestea.

Produsele "Alegerea redacţiei" sunt mizerabile comparativ cu P4 Spark 7. Acest cooler ar fi trebuit să fie ales la categoria Socket 478, pentru rezultate, dotările mai bune, preţul mai mic şi faptul că este făcut complet din cupru. O altă scăpare este nemenţionarea voltajului, care este important, mai ales la testul de overclocking al procesoarelor.

Eu văd chestiunea aşa: testezi cooler-ul (radiator plus ventilator) folosind condiţii cât mai egale pentru a avea rezultate pertinente sau testezi paste termoconductoare folosind acelaşi cooler pentru a obţine rezultate pertinente. Nu le amesteci între ele, pentru că rezultatele obţinute sunt irelevante, lovite de caducitate. Voi aţi testat variind doi factori. XtremPC se adresează utilizatorului de PC care ştie câte ceva, printre altele şi faptul că pasta termoconductoare are o influenţă perceptibilă asupra temperaturilor. Şi care de obicei pune măcar Arctic Alumina, nu mizeria care vine cu cooler-ul. Testele de pe Internet folosesc în majoritate AS3 şi voi ar fi trebuit să faceţi la fel.

XtremPC: Nedumeririle legate de testul de coolere au apărut pe forumul XtremPC, dar, dat fiind că discuţiile pe această temă au luat amploare şi ar putea interesa destul de mulţi cititori, le vom răspunde aici, şi nu în cadrul neîncăpătoarei rubrici "Cu ochii pe forum".

Dacă în cazul plăcilor video folosim pentru test cele mai noi drivere de pe site-urile ATI şi NVIDIA, şi nu driverele care vin odată cu plăcile, am considerat că numărul utilizatorilor care cumpără un cooler şi apoi achiziţionează separat o pastă termoconductoare de calitate în locul celei prezente în pachetul cooler-ului este destul de mic. Este foarte puţin probabil ca cei care cumpără un cooler de 10$ să achiziţioneze suplimentar o pastă care este mai scumpă decât cooler-ul. În plus, pasta inclusă în pachet spune multe despre pretenţiile producătorului, în general coolerele high-end fiind livrate cu pastă termoconductoare de calitate. Nu credem că XtremPC se adresează doar pasionaţilor overclocking-ului, care nu se dau în lături de la cheltuieli suplimentare pentru obţinerea unor performanţe mai bune.

Este adevărat că am neglijat să precizăm anumite detalii despre condiţiile de testare, şi anume faptul că cele două plăci de bază nu au fost montate într-o carcasă, ci au fost testate în aer liber, iar voltajul implicit al procesoarelor a fost modificat doar în cazul overclocking-ului de la 2500+ la 3200+, deoarece chip-ul cu care am efectuat testul nu a rulat stabil la 2.2GHz decât cu o tensiune de 2V. Motivul pentru care nu am precizat aceste detalii este unul foarte simplu: temperatura procesoarelor depinde foarte mult de acurateţea senzorului plăcii de bază, dar poate să varieze chiar şi în cazul unor chip-uri aparent identice, care rulează la aceeaşi frecvenţă. Compararea rezultatelor noastre cu cele obţinute de utilizatori acasă în sistemele proprii este practic imposibilă, chiar dacă sunt folosite aceleaşi plăci de bază pe care le-am utilizat şi noi în cadrul testului. După cum a fost precizat şi în articolul respectiv, accentul nu trebuie pus pe valorile efective, deoarece ele depind foarte mult de senzorii plăcilor de bază, ci pe diferenţele dintre temperaturile obţinute. De exemplu, un utilizator care obţine acasă o temperatură de 50 grade în full load cu un Pentium 4 2.4C nu trebuie să tragă concluzia că deţine un cooler mai performant decât cele prezente în testul nostru.

Cooler-ul care a primit premiul "Alegerea redacţiei" pentru platforma Pentium 4, Scythe Kamakaze, a avut performanţe comparabile cu Thermaltake P4 Spark 7, dar la o turaţie mult mai scăzută a ventilatorului.

CU OCHII PE FORUM!

reptila

Aş prefera un test de coolere cu apă sau, cine ştie, poate altceva (freon?). Nu de alta, dar procesoarele de azi sunt extrem de fierbinţi. Să vedem ce fac cei cu Prescott la vară... Unii au de acum restart-uri inexplicabile, zic ei şi cei care le-au vândut bunătate de procesoare la 2.8GHz. Dacă le spui că au un cooler de doi bani se supără şi nu te cred... Dar am deviat. Pe când un test de coolere ca cele menţionate?

XtremPC

Răspunsul este: chiar în acest număr. Un test al produselor de răcire alternative se găseşte la pagina 34 şi sperăm să îl găsiţi interesant, chiar dacă numărul celor ce doresc să achiziţioneze aşa ceva este relativ redus.

boyarul

Am eu impresia, sau nu de multă vreme a mai fost în revistă un test de plăci de bază pentru procesoarele AMD? Un test de plăci de bază pentru procesoarele Intel pe când? Sau aşteptaţi să apară noile chipset-uri de la "gigantul albastru"? Black View-ul... de nota 4.5 (la limita promovabilităţii...). Nu ştiu cine îl scrie, dar de un pic de vreme a plecat de-acasă şi zăboveşte cam multişor în ţara poveştilor, piticilor şi fabulelor (vezi şi ediţia cu Cerbul/Cerful). Sper că nu e vorba de o lacună inspiraţională generată de căldurile lunii iunie. Apropo, eu unul nu îmi mai doresc o continuare la previzibila poveste cu Albă ca Zăpada.

XtremPC

În privinţa plăcilor de bază pentru procesoarele Intel ai dreptate, aşteptăm să fie disponibile şi la noi plăcile din noua generaţie, motiv pentru care testul va avea loc peste câteva luni. Despre Black View nu putem să spunem decât că, aşa cum se întâmplă de obicei, părerile sunt împărţite.

-klb-

Consider că se încadrează în standarde: Black View supergenial, test de plăci de bază interesant (însă nu pe cât mă aşteptam eu de bun), test binevenit de coolere, în sfârşit un interviu cu un graphic designer, articol reuşit (zic eu) în legătură cu firewall-urile şi review-uri bunicele la jocuri.

Utile au fost şi ştirile de la E3, precum a fost de interesant şi interviul cu Jason Manley. Review-urile, ca de obicei, cam lasă de dorit. Dacă cel la Hitman Contracts a fost bun, cel de la Manhunt, la fel, restul cam scârţâie. Mi s-a părut nejustificat articolul legat de Rise of Nations: Thrones and Patriots şi prost realizat cel de la Singles. Adică, să fim serioşi, un joc cu sex cred că devine atractiv pentru destul timp. Să nu înţelegeţi greşit, nu sunt de partea jocului ăstuia, dar totuşi...

Black View-ul... N-am cuvinte... Citit între două staţii de metrou, între două ore de importanţă majoră şi în timpul unui test, are efecte halucinogene. Indiferent de ce ar zice ceilalţi, să ştiţi că mie mi-a plăcut enorm... Parcă nu mai mult decât ăla cu CERF-ul, dar pe aproape.

XtremPC

Trecem peste inconsecvenţa dintre partea în care spui că prezentările jocurilor sunt bunicele şi cea în care te declari nemulţumit de ele şi încercăm să identificăm ce nu ţi-a plăcut la ele. Aparent, consideri că Singles este mai longeviv decât spunem noi pentru că are scene de sex, dar suntem nevoiţi să te dezamăgim. Acestea nu sunt nici multe şi nici incitante, iar Singles nu este deloc atractiv pentru mult timp. Ne menţinem părerea şi despre Rise of Nations, un joc pe care mulţi îl ignoră, în favoarea unor titluri cu nume mai cunoscute, ca Age of Mythology sau Warcraft III, deşi el este cel puţin egalul acestora.

Samsung SCH-B100

TV PRIN SATELIT LA TELEFON

Încurajată de succesul obţinut pe piaţa terminalelor mobile, Samsung face un nou pas şi propune o tehnologie revoluţionară ce permite recepţionarea semnalului TV transmis prin satelit.



După ce în iunie anul trecut Samsung a prezentat telefonul mobil SCH-X820, ce permitea recepţionarea posturilor TV terestre, anul acesta aceeaşi companie a anunţat un telefon mobil capabil să recepţioneze posturi TV transmise prin satelit. Noul telefon SCH-B100 va fi compatibil cu tehnologia de transmisie multimedia prin satelit Digital Multimedia Broadcasting (DMB). DMB va fi lansată în toamna acestui an mai întâi în Coreea de Sud şi apoi şi în Japonia. Această tehnologie va oferi o serie de canale video şi audio destinate recepţiei cu terminale portabile, cum ar fi telefoanele mobile sau dispozitivele PDA.

Chip-ul care stă la baza telefonului SCH-B100 este dezvoltat tot de Samsung şi include un procesor ARM. Acest chip poate realiza decodarea semnalului TV transmis prin satelit şi poate gestiona funcţii precum serviciile de tip pay-per-view.

Telefoanele mobile capabile să redea emisiuni TV nu reprezintă un lucru nou. Încă din anul 2002, abonaţii din Coreea de Sud puteau recepţiona pe telefoanele mobile programe TV transmise prin reţeaua de telefonie mobilă. Din păcate, acest tip de transmisie implica costuri mari pentru utilizator, lucru care a condus la o răspândire mai mică a acestui fenomen. Pentru a vă face o idee despre nivelul tarifelor, vă putem spune că o oră de vizionare TV ajungea la peste 170$. Din această cauză este foarte importantă anunţarea unei soluţii de transmisie care să nu folosească reţeaua de telefonie mobilă şi cu atât mai mult a unei tehnologii care să permită recepţia prin satelit.

Modulul DMB propus de Samsung pentru integrarea în telefoanele mobile măsoară 8x7.2x1.4mm, consumă 180 miliwaţi şi va adăuga 20 sau 30$ la preţul final al terminalului.

CSR BlueCore4

VITEZA PENTRU DINTELE ALBASTRU

Standardul Bluetooth revine în prim-plan după ce a fost anunţat un chipset care va creşte de trei ori viteza de transmitere a datelor între dispozitivele care vor folosi acest nou protocol.

A patra generaţie de chipset-uri pentru Bluetooth a fost lansată de compania CSR luna trecută la Amsterdam, Olanda, la expoziţia de comunicaţii wireless WiCon World (www.wiconworld.com). Noul chipset poartă numele BlueCore4 şi este proiectat pentru a fi compatibil cu noile standarde Bluetooth EDR (Enhanced Data Rate).

Bluetooth SIG, asociaţia care se ocupă cu managementul standardelor pentru comunicaţiile radio cu acoperire mică, a anunţat specificaţiile Bluetooth EDR pe data de 8 iunie. Noua versiune de Bluetooth oferă o rată de transfer de trei ori mai mare decât vechile specificaţii, ajungând până la 2.1Mbps. Pentru o comparaţie mai bună, Bluetooth v1.2 are un transfer de până la 721kbps. Necesitatea unei viteze mai mari pentru conectarea prin Bluetooth vine în principal din dorinţa utilizatorilor de a descărca imagini de pe telefonul mobil pe calculator.



Bluetooth EDR păstrează compatibilitatea cu specificaţiile originare Bluetooth şi prin urmare dispozitivele care vor folosi chipset-ul BlueCore4 vor putea comunica cu cele compatibile Bluetooth v1.1 şi Bluetooth v1.2, aflate deja pe piaţă. Această păstrare a compatibilităţii cu versiunile mai vechi a fost posibilă deoarece Bluetooth EDR păstrează structura şi intervalul de timp între pachetele transmise.

Prima modificare importantă s-a efectuat la schema de modulaţie, PSK (Phase Shift Keying), ce permite comasarea mai multor date într-un singur pachet trimis prin legătura radio Bluetooth. A doua îmbunătăţire s-a realizat prin reducerea consumului de energie, specificaţie foarte importantă pentru dispozitivele mobile, a căror autonomie este invers proporţională cu puterea consumată de diversele componente din dotare.



Chipset-ul BlueCore4 este deja disponibil pentru integratori şi are două variante: una pentru utilizarea cu memorii flash externe, iar cea de-a doua pentru dispozitivele ce dispun de memorie ROM.

După toate aparenţele, Bluetooth EDR va fi un succes, mai ales dacă ţinem cont că alte companii, printre care Broadcom şi Royal Philips Electronics, au anunţat că vor lansa chipset-uri compatibile cu acest nou standard.


EVF/LCD
share
Kodak
delete
menu
EasyShare DX6490

NVIDIA SLI

Magia Voodoo revine

În încercarea de a redobândi coroana performanţei, NVIDIA apelează la tehnicile inovatoare introduse cu mult timp în urmă de 3dfx.



Ultimii doi ani în domeniul acceleratoarelor grafice au văzut o concurenţă puternică între principalii jucători: NVIDIA şi ATI. Lansarea procesorului grafic R300 a adus coroana performanţei în curtea ATI, din acel moment practic NVIDIA încercând, fără succes, să aducă pe piaţă cea mai puternică placă video.

Probabil nu foarte mulţi îşi aduc aminte de 3dfx, firma care a introdus primul accelerator grafic 3D pe piaţa PC. Voodoo a fost o noutate şi din punctul de vedere al implementării, fiind o placă PCI care trebuia conectată la placa video 2D pentru a funcţiona. A doua generaţie, pe lângă viteza sporită, a adus modul de conectare SLI (Scan Line Interleaving). Două plăci Voodoo 2 se puteau conecta împreună, performanţa fiind aproape dublată. Apariţia slotului AGP a înlăturat SLI, acesta nemaifiind posibil din punct de vedere constructiv. Acesta a fost momentul decisiv care a făcut ca 3dfx să se orienteze către producerea de plăci video multichip (practic un SLI în care procesoarele sunt pe aceeaşi placă). Cum această strategie a dus la falimentul 3dfx şi în final la achiziţionarea de către NVIDIA, nu putem spune că a fost o decizie înţeleaptă.

Din acest motiv a venit ca o surpriză anunţul tehnologiei NVIDIA SLI. De data aceasta SLI înseamnă Scalable Link Interface. Deşi numele este schimbat, acronimul este acelaşi, NVIDIA dorind o recunoaştere uşoară a tehnologiei ce îndeplineşte într-un mod diferit aceeaşi funcţie cu inovaţia 3dfx. Conform declaraţiilor NVIDIA, SLI va fi posibil doar pentru NV45, varianta PCI Express a lui NV40. Astfel, avem nevoie de o placă de bază cu două sloturi PCI Express x16. Momentan, singurul produs ce îndeplineşte această condiţie foloseşte chipset-ul INTEL Tumwater, ce suportă doar procesoare INTEL Xeon, mult mai scumpe decât INTEL Pentium 4. Aşadar, costul unei platforme capabile să folosească două plăci video NVIDIA în mod SLI depăşeşte cu mult pe cel al unui PC actual foarte performant. Totuşi, NVIDIA a declarat că oferă această tehnologie pentru cei împătimiţi şi pentru cei care au nevoie de performanţă în domeniul 3D (deoarece SLI va fi disponibil şi pentru plăcile video profesionale Quadro ce folosesc interfaţa PCI Express).

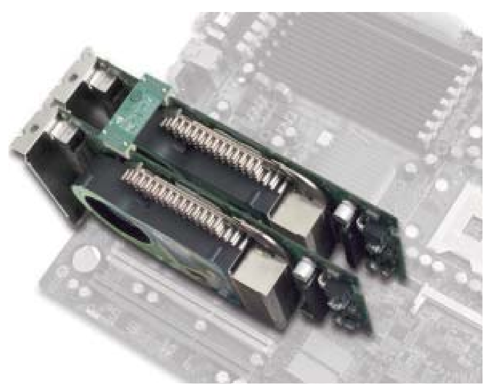


➲ **Conectorul MIO responsabil de comunicarea între cele două plăci GeForce 6800**

Şi cum preţul ridicat al componentelor nu ar fi de ajuns, ne mai confruntăm şi cu problema disponibilităţii procesoarelor, a plăcilor de bază, video şi chiar a surselor de alimentare ce au noii conectori cu şase pini pentru acceleratoarele grafice PCI Express.

Modul de conectare a celor două plăci foloseşte o interfaţă digitală MIO de mare viteză. Tehnologia SLI introdusă de 3dfx folosea un cablu de conectare intern şi un cablu de combinare a semnalului video care ajungea la monitor. O altă diferenţă între cele două tehnologii este modul în care este procesată imaginea. Cele două plăci video Voodoo în SLI procesau alternativ câte o linie din imaginea finală. Tehnologia Scalable Link Interface pusă la punct de NVIDIA foloseşte comunicarea prin MIO pentru a împărţi sarcinile între cele două plăci prin algoritmi de load-balancing. Interesant în implementarea NVIDIA este faptul că împărţirea sarcinilor între cele două plăci se face şi cu ajutorul software-ului, SLI având nevoie de suport din partea driverelor, drivere aflate încă în lucru.

Deşi momentan nu sunt disponibile informaţii despre sporul de performanţă pe care îl vor aduce două plăci video în configuraţie SLI, NVIDIA a declarat că se aşteaptă la o creştere de aproximativ 90%. Un alt avantaj este acela că imaginea va putea fi afişată pe un maxim de patru monitoare, fiecare placă controlând câte două ieşiri video DVI.



Nu ne putem exprima asupra succesului acestei soluţii în rândurile utilizatorilor obişnuiţi, din cauza costului exagerat al acestei soluţii (costul unui singur GeForce 6800 Ultra depăşeşte 500€), dar cu siguranţă NVIDIA va găsi clienţi în domeniul graficii profesionale, unde performanţa 3D nu este niciodată de-ajuns.

DualDisc

HIBRIDUL CD-DVD

Nu e CD, nu e nici DVD. E în acelaşi timp atât CD, cât şi DVD şi poartă numele de DualDisc. Oare era necesară adoptarea unui nou standard care să prelungească inutil viaţa CD-urilor?

Numeroasele standarde pentru DVD au pus în mare încurcătură utilizatorii şi au stopat în mare măsură răspândirea acestui format. Când credeam că lucrurile au început să se limpezească pe această piaţă graţie lansării unităţilor DVD multistandard, DVD Forum a anunţat un nou format: DualDisc. În esenţă, acest nou disc este un hibrid între un DVD şi un CD, astfel încât utilizatorii să poată folosi acest mediu atât în unităţile DVD, cât şi în playerele CD. Rezolvarea tehnică a formatului DualDisc este foarte simplă: pe o parte discul este inscripţionat în standardul DVD, în timp ce pe spate este un simplu CD. Cinci case de discuri (Sony Music, EMI, Bertelsmann Music Group, Warner Music Group şi Universal) au distribuit pentru testare pachete DualDisc în SUA (Boston şi Seattle) încă din luna februarie. Preţul unui DualDisc este de 18.99$, puţin mai mare decât cel al unui CD audio, însă mai mic decât al unui film pe DVD. Carcasa unui disc DualDisc este asemănătoare cu cea a unui CD, însă marginea din partea dreaptă este curbată, evidenţiind cumpărătorului faptul că este vorba de un produs special. Grosimea unui astfel de disc este de 1.48mm, puţin sub limita maximă, de 1.5mm, specificată de standardul DVD Forum. Principalul avantaj al acestui format este posibilitatea de a achiziţiona un singur disc pe care să-l asculţi în player-ul CD din maşină, dar şi în sistemul audio DVD 5.1 de acasă. Flexibilitatea este al doilea mare avantaj al DualDisc-ului: partea DVD poate avea un conţinut de tip bonus, cum ar fi clipuri video, versuri ale melodiilor, imagini digitale etc.

Adoptarea formatului DualDisc nu are numai părţi frumoase. Problemele încep cu refuzul companiei Philips (unul din inventatorii tehnologiei CD) de a permite folosirea emblemei CD pe discurile DualDisc. O altă problemă de ordin juridic vine din contractul dintre compania Dieter Dierks (inventatoarea unui format asemănător cu DualDisc, numit DVD-Plus) şi Warner Music. Această înţelegere prevedea o producţie de mai multe milioane de discuri DVD-Plus, însă Warner Music şi-a schimbat brusc strategia, orientându-se către standardul DualDisc. Dieter Dierks o acuză de încălcarea contractului, iar, dacă aceasta va câştiga un eventual proces, Warner Music va avea mari dificultăţi în susţinerea în continuare a formatului DualDisc. Costul de producţie al discurilor DualDisc este mai mare decât preţul total al unui CD şi al unui DVD. Acest lucru ne pune mari semne de întrebare asupra eficienţei economice a noului standard. În plus, impactul psihologic asupra cumpărătorului este mai mic atunci când i se oferă un singur disc, fie el DVD şi CD în acelaşi timp, comparativ cu o carcasă care conţine două discuri: un CD şi un DVD. Problemele nu se opresc aici: partea de CD a DualDisc-ului poate stoca doar 60 de minute, comparativ cu un CD normal, care oferă 74 de minute. Nici chiar firmele de producţie a discurilor nu sunt entuziasmate de DualDisc, deoarece în mod logic este mai profitabil pentru ele să realizeze două discuri în loc de unul singur. În plus, în acest moment nu sunt multe firmele care au facilităţile şi resursele necesare pentru a produce discuri în format DualDisc.

Şi utilizatorii au început să se întrebe de ce ar trebui să cumpere un asemenea disc, în loc să achiziţioneze separat un CD şi un DVD, mulţi întrebându-se, pe bună dreptate, de ce mai este susţinut standardul CD, când formatul DVD a început să devină tot mai răspândit, iar unităţile şi mediile Blue-ray sunt foarte aproape de a fi lansate la scară largă. Şi în opinia noastră discurile CD ar trebui să urmeze exemplul dat de floppy şi să se retragă încet din scenă. Nu ar trebui să ne întoarcem la tehnologii depăşite deja, ci ar trebui să ne uităm în viitor.

Totuşi, această mişcare înspre DualDisc, susţinută de marile case de discuri, are în spate un plan de marketing bine pus la punct. Oferirea unui format DVD audio şi a unui CD în acelaşi produs poate atrage utilizatorii spre domeniul audio high resolution. Şi asta, deoarece până acum aşteptările susţinătorilor şi ofertanţilor de echipamente audio high resolution au fost prea optimiste, iar utilizatorii au preferat să rămână la playerele CD. Prin urmare, introducerea formatului DualDisc poate fi o încurajare adresată consumatorilor de muzică pentru un upgrade la echipamentele audio high resolution. Este ştiut faptul că, pentru a avea succes, o tehnologie nouă trebuie să fie compatibilă cu standardele vechi, astfel încât utilizatorul să aibă posibilitatea de a opta când să facă upgrade.

Trebuie să aşteptăm să vedem dacă planurile de marketing vor reuşi, iar utilizatorii vor aprecia noul standard DualDisc.

DualDisc



Sony NV-XYZ77

Joc sau realitate?

Aparatul din imagine pare la prima vedere o consolă de jocuri, însă în realitate este un performant sistem auto de navigare GPS ce urmează să fie lansat în Japonia. Dacă sistemele clasice GPS oferă o localizare în funcție de două axe (x și y), noul sistem prezentat de Sony are și cea de-a treia axă verticală, z. Grafica detaliată a sistemului Sony NV-XYZ77 este 3D și oferă informații în format tridimensional despre amplasarea mașinii și traseul cel mai bun până la destinație. Pentru a stoca hărțile 3D, dispozitivul folosește un harddisk de 30GB, iar ecranul LCD al sistemului este de tip touch-screen. Mai mult, NV-XYZ77 poate reda fișiere audio, video și imagini de pe harddisk-ul propriu. Actualizarea hărților se poate realiza prin Internet. Sper din toată inima ca șoferii să rămână atenți la trafic și să nu se lase furați de minunile afișate de ecranul LCD al sistemului Sony NV-XYZ77.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



SWISS MEMORY USB

La lupta cu memoria USB

Elvețienii sunt recunoscuți pentru producția de ceasuri, bricege și ciocolată. Și pentru că ceasurile dotate cu memorie USB erau deja pe piață, iar memoria USB învelită în ciocolată reprezintă un peisaj greu de imaginat, elvețienii s-au gândit să doteze celebrele lor bricege Victorinox cu un astfel de dispozitiv de stocare. Oricât ne-am gândit, tot nu am găsit utilitatea unei memorii atașate la briceag într-o excursie la munte. În plus, trebuie să fim foarte atenți să nu murdărim memoria USB atunci când folosim briceagul pentru a desface o conservă sau în obișnuitele situații în care ne luptăm cu un urs.

Sony Pocket Bit Pro USD-2G

Amenintarea memoriilor Flash

Sony a prezentat Pocket Bit Pro USD-2G, un dispozitiv de stocare bazat pe un mini harddisk. Piața de memorie flash pe USB ar trebui să fie deja în alertă, dacă ne gândim că Pocket Bit Pro USD-2G are doar 7.3x5x1.3cm, fiind aproape cât un pachet de cărți de vizită. Prețul modelului cu 2GB va fi de doar 316$, mult mai puțin decât al unei memorii flash USB de aceeași capacitate. Sony a mai dezvăluit doar că transferul se realizează pe USB 2.0 și a descris o funcție de back-up automat al unui director de pe calculator. Așa cum ne-am obișnuit, și Sony Pocket Bit Pro USD-2G va fi disponibil pentru început doar în Japonia.



REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

HP: Comunicare prin culoare

HP a anunţat o strategie ambiţioasă şi noi soluţii de accelerare a adoptării culorilor în domeniul imaging&printing. Dispunând de cel mai vast portofoliu de tehnologii imaging&printing, HP îşi extinde portofoliul şi îşi consolidează poziţia de lider în promovarea folosirii imprimării color pe scară largă de către toţi clienţii. HP investeşte un miliard de dolari în cercetare şi dezvoltare pentru a aduce avantajele tehnologiilor digitale color în mediul de afaceri şi acasă. "Clienţii folosesc culoarea mai mult ca niciodată, în toate aspectele vieţii. Accesibilitatea, uşurinţa în utilizare, calitatea şi durabilitatea imaginilor contribuie la deplina satisfacţie a utilizatorilor în privinţa folosirii imaginilor digitale color", spune Bernard Meric, prim-vicepreşedinte al diviziei Imaging and Printing Group de la HP EMEA. Piaţa globală a soluţiilor imaging&printing color oferă oportunităţi de mai multe miliarde de dolari. HP estimează că piaţa actuală a soluţiilor de imprimare color pentru activităţile de birou este de 7.1 miliarde de dolari şi va creşte anual cu 20%, urmând să ajungă în 2006 la 10.2 miliarde de dolari.

www.hp.com.ro



Reprezentanţă Intel în România

Pe data de 27 mai 2004 Intel Corporation a anunţat deschiderea reprezentanţei Intel în Bucureşti. Odată cu inaugurarea acestei reprezentanţe, Intel va putea oferi un suport mai bun clienţilor locali: distribuitori şi integratori de sisteme, companii membre ale programelor Intel Product Integrator (IPI) şi Intel Premier Provider (IPP), precum şi altor clienţi şi companii-cheie. Intel intenţionează să aibă o contribuţie şi în domeniul educaţiei, donând un laborator Intel Personal Internet Client Architecture (Intel PCA) Facultăţii de Cibernetică din cadrul Academiei de Studii Economice din Bucureşti. "Echipamentele hardware şi instrumentele software oferite de Intel vor permite studenţilor să dezvolte aplicaţii pentru dispozitive handheld şi telefoane celulare. În acest mod, studenţii talentaţi pe care România îi are acum vor putea să îşi dezvolte capacităţile practice, această donaţie sprijinindu-i în proiectele lor de cercetare şi dezvoltare", a adăugat Piotr Pagowski, Territory Manager Intel pentru Europa Centrală şi de Est.

www.intel.ro



Patru noi magazine Depozitul de Calculatoare

Luna aceasta au fost lansate patru noi magazine Depozitul de Calculatoare, continuând astfel politica de extindere la scară naţională a reţelei de magazine proprii. Marţi, 1 iunie, a avut loc inaugurarea magazinului Depozitul de Calculatoare în Baia Mare, magazinul cu numărul 27 al lanţului retail Depozitul de Calculatoare. Acesta este amplasat în centrul oraşului, pe Bulevardul Republicii numărul 15, la intersecţie cu Bulevardul Traian. În oraşul Alexandria, magazinul Depozitul de Calculatoare este situat pe Şoseaua Bucureşti, bloc BM4, parter, şi are o suprafaţă de 150mp. Depozitul de Calculatoare din Focşani este situat pe Str. Cuza Vodă nr. 30, parter, lângă catedrala catolică Sf. Anton, şi are o suprafaţă de 65mp. În oraşul Slatina, noul magazin Depozitul de Calculatoare este situat pe bulevardul Nicolae Titulescu, Bl. 41, parter, şi are o suprafaţă de 61mp. Clienţii magazinelor Depozitul de Calculatoare vor beneficia de un sistem de finanţare foarte avantajos, derulat prin BRD, de tip "rate pe loc în magazin, fără avans, fără girant", pe o perioadă cuprinsă între 1 şi 4 ani pentru toate tipurile de sisteme şi componente de tehnică de calcul. Toate cele patru magazine desfac o gamă variată de componente, echipamente multimedia, periferice, camere digitale, sisteme şi servicii IT, ce acoperă atât zona entry-level, middle range, cât şi zona high end. Utilizatorul final poate alege produsul dorit prin consultarea ofertei de preţuri, care este unitară pentru toată reţeaua de magazine Depozitul de Calculatoare.

www.itshop.ro

Finalul primei etape StartIT

GeCAD a dat publicităţii pe data de 9 iunie 2004 rezultatele primei etape a proiectului dedicat tinerilor softişti din România, intitulat StartIT. Cei aproape 1000 de participanţi la campanie au prezentat idei şi proiecte aflate în diverse stadii de realizare, atât din domeniul aplicaţiilor web şi al celor specializate pe diverse domenii industriale, cât şi din domeniul utilitarelor, al aplicaţiilor de contabilitate, ERP, CRM şi nu în ultimul rând al jocurilor şi graficii. Au fost alese în cele din urmă trei tipuri de proiecte, din domeniul jocurilor şi al aplicaţiilor grafice, al utilitarelor de securitate şi al aplicaţiilor de location tracking. Aceste proiecte au posibilitatea de a fi sprijinite de GeCAD în continuare, până la definitivarea lor.

www.startit.ro

Ultra PRO Computers în Deva, Alba Iulia şi Târgu Jiu

K Tech - Ultra PRO a anunţat inaugurarea a trei noi magazine Ultra PRO Computers în oraşele Deva, Alba Iulia şi Târgu Jiu. Investiţiile au atins în fiecare caz suma de 80.000€ şi au constat în amenajarea a trei magazine pe o suprafaţă de 110mp (Alba Iulia), 140mp (Târgu Jiu) şi 90mp (Deva) şi dotarea acestora cu produse IT specifice brand-ului Ultra PRO. Supermarketurile IT Ultra PRO respectă acelaşi stil şi concept, atât ca design, cât şi ca mod de achiziţie, clientul având posibilitatea să studieze produsele, beneficiind de consultanţă şi suport tehnic din partea agenţilor de vânzări, special pregătiţi. În 2003 grupul K Tech - Ultra PRO a obţinut o cifră de afaceri de 46 milioane de dolari, în creştere cu 43.75% comparativ cu anul 2002, inaugurând 10 noi magazine, cu o investiţie totală de 1.35 milioane de dolari.

www.ultrapro.ro

Cea mai rapidă imprimantă Lexmark



În cadrul unui eveniment găzduit de magazinul Diverta din complexul Mall, Lexmark a lansat cea mai rapidă imprimantă a sa în tehnologia inkjet: Lexmark Z815. Această imprimantă este proiectată şi realizată pentru a răspunde cerinţelor unei arii largi de consumatori, de la utilizatorii casnici, care vor să imprime fotografii de calitate, până la utilizatorii din întreprinderile mici şi mijlocii sau profesioniştii care au nevoie de documente color de calitate, imprimate în cel mai scurt timp. Domnul Ştefan Daniel - Branch Manager Ceemark România - ne-a declarat: "Cu fiecare nouă generaţie de produse, Lexmark oferă noi facilităţi şi îmbunătăţiri tehnologice, pentru a satisface cerinţele tot mai ridicate ale consumatorilor avizaţi. Produsele Lexmark sunt bine cunoscute pentru culorile vii şi capabilităţile grafice, iar această nouă imprimantă impresionează prin calitate şi viteză".

www.lexmark.ro

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 54



"Potul" 54 - Quartz Computer - a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 54 au fost oferite de Quartz Computer şi au constat în: un tuner TV KWORLD USB 2.0 Combo TV Box, cinci tunere TV V-Stream Xpert TV-PVR USB 2.0 şi cinci tunere TV V-Stream Xpert TV-PVR PCI. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 4 iunie 2004 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul redacţiei. Câştigătorii sunt: TV KWORLD USB 2.0 Combo TV Box - Bahrim George din Galaţi; V-Stream Xpert TV-PVR USB 2.0 - Dumitrescu Vlad din Constanţa; V-Stream Xpert TV-PVR USB 2.0 - Virciu Mihai din Timişoara; V-Stream Xpert TV-PVR USB 2.0 - Leu Teodor din Galaţi; V-Stream Xpert TV-PVR USB 2.0 - Dragne Gabriel din Bucureşti; V-Stream Xpert TV-PVR USB 2.0 - Ionescu Dumitru din Focşani; V-Stream Xpert TV-PVR PCI - Teacă Constantin din Iaşi; V-Stream Xpert TV-PVR PCI - Ciulei Iulian din Galaţi; V-Stream Xpert TV-PVR PCI - Brădiceanu Cristian din Timişoara; V-Stream Xpert TV-PVR PCI - Lupşan Gabriel din Caraş-Severin; V-Stream Xpert TV-PVR PCI - Rozsa Petru din Săcelu.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

"ASUS este recunoscut ca un simbol al performanţei şi stabilităţii"

În dialog cu ASUS despre plăci de bază, plăci video şi produse de larg consum



Ricky Yang
Account Manager
European Sales Dept.
ASUSTeK Computer Inc.

XPC: Ce cuprinde gama de produse ASUS acum?
R.Y.: Filosofia ASUS este de a oferi o gamă completă de componente pentru PC, comunicaţii şi produse de larg consum. Segmentele acoperite de ASUS includ plăci de bază, plăci video, unităţi optice, barebone-uri, carcase, coolere, surse de alimentare, notebook-uri, PDA-uri, servere, WLAN, reţelistică, telefoane mobile, soluţii home entertainment, Setup Box, monitoare LCD şi LCD TV-uri.

XPC: Care este poziţia ASUS pe piaţa românească? Cât de importantă este această piaţă pentru ASUS şi ce planuri aveţi?
R.Y.: ASUS este recunoscut ca un simbol al performanţei şi stabilităţii. După cum se ştie, piaţa românească este în continuă creştere şi este percepută de ASUS ca un punct strategic în Europa de Sud-Est. Pentru 2004, scopul ASUS este de a continua să ofere soluţii de calitate pentru utilizatori, incluzând şi barebone-uri, WLAN şi soluţii server pentru corporaţii.

XPC: Care sunt cei mai puternici competitori pentru ASUS în segmentul plăcilor de bază?
R.Y.: În acest moment, cel mai important competitor al nostru este firma Gigabyte.

XPC: De ce nu a reuşit ASRock să depăşească ECS pe piaţa plăcilor de bază?
R.Y.: Utilizatorii din zilele noastre sunt din ce în ce mai conştienţi de calitatea şi stabilitatea pe care trebuie să le ofere un produs. Din această cauză, cred că atât ASRock, cât şi ECS sunt în scădere din punctul de vedere al cotei de piaţă.

XPC: Cum vedeţi viitorul formatului mini PC? Ce ne puteţi spune despre DiGiMatrix?
R.Y.: Mini PC-urile cu dotări puternice, design compact şi din ce în ce mai silenţioase devin populare în toată lumea. Această tendinţă se va menţine cu siguranţă şi pe viitor. DiGiMatrix este un concept nou de sistem barebone, adică un sistem desktop ce oferă o bună putere de procesare, conectivitate excelentă şi care poate fi folosit ca un sistem multimedia complet.

XPC: Care este numărul total de componente folosite într-o placă de bază ASUS în comparaţie cu una ASRock?
R.Y.: Plăcile de bază ASUS au în jur de 1200-1500 de componente, în timp ce plăcile ASRock folosesc în medie 600-700 de piese.

XPC: Care este diferenţa între seria X a plăcilor de bază ASUS şi oferta normală? Este vorba de componente diferite sau doar de dotări, deoarece este interesant de ştiut cum reuşiţi să menţineţi scăzut preţul seriei X?
R.Y.: ASUS foloseşte acelaşi design, componente şi dotări de bază pentru plăcile sale. Pentru variantele sale mai scumpe, precum Deluxe, ASUS oferă dotări de top ca Firewire şi RAID, în timp ce plăcile din seria X sunt destinate celor interesaţi în principal de costul de achiziţie.

XPC: Plănuiţi să oferiţi în viitorul apropiat suport Wireless LAN ca dotare standard pentru toate produsele şi va fi vorba de un controller compatibil 802.11g?
R.Y.: Standardul 802.11g este integrat în produsele ASUS "Premium" şi "Deluxe". De asemenea, mai oferim plăci WiFi 802.11g pentru versiunile "Gold" ale produselor noastre.

XPC: Când vom vedea plăci de bază BTX de la ASUS?
R.Y.: ASUS are deja câteva soluţii BTX pregătite. Întâi vom oferi barebone-uri BTX pentru utilizatori. Motivul pentru această decizie este acela că noul standard necesită carcase speciale şi surse de alimentare ce nu sunt disponibile momentan pe piaţă.

XPC: Ce ne puteţi spune despre dotările pe care plănuiţi să le includeţi în plăcile de bază ASUS?
R.Y.: Avem în plan mai multe lucruri, cel mai important fiind AI NOS, ce va îndeplini funcţia de overclocking dinamic şi va acţiona mai rapid în comparaţie cu tehnologiile competitorilor. Stack Cool foloseşte o plăcuţă mini PCB ataşată de placa de bază în zona procesorului, ce va avea rolul de disipare a căldurii, ASUS aşteptându-se la o scădere a temperaturii cu aproximativ 10°C. WIFI-G va consta într-un Access Point dual mode 802.11g, iar AI NET2 va permite diagnosticarea conexiunii LAN înaintea încărcării sistemului de operare.

XPC: Care este poziţia ASUS faţă de overclocking? Vom găsi facilităţi în acest sens în viitoarele produse ASUS?
R.Y.: Am fost recunoscuţi de către cititorii site-ului Tom's Hardware ca "cel mai bun producător de plăci de bază" pentru trei ani la rând. Deci ASUS va continua să ofere facilităţi unice pentru overclocking în viitor. Cum am mai menţionat, AI NOS va oferi overclocking cu adevărat dinamic, mult mai rapid comparativ cu ceea ce oferă competiţia.

XPC: Când ne putem aştepta la primele unităţi DVD Writer dual-layer ASUS?
R.Y.: Primele livrări în volum mare sunt aşteptate a avea loc în luna iulie.

XPC: Aveţi de gând să oferiţi plăci video cu chipset-uri produse de S3 şi XGI?
R.Y.: Datorită evoluţiei actuale a pieţei, care se manifestă în cererea crescută pentru chipset-uri mainstream, ASUS se va concentra asupra oferirii de soluţii ATI şi NVIDIA.

XPC: Aveţi planuri să oferiţi plăci video GeForce 6800 Ultra cu procesorul grafic tactat peste frecvenţa standard de 400MHz?
R.Y.: ASUS este lider din punctul de vedere al performanţei şi overclocking-ului plăcilor video, fiind recunoscut în acest sens ca "cel mai bun producător de plăci video" de către cititorii site-ului Tom's Hardware pentru trei ani consecutiv. ASUS va oferi unelte speciale de overclocking pentru produsele sale şi pe viitor.

XPC: Ce ne puteţi spune despre brand-ul ASRock?
R.Y.: ASUS şi ASRock sunt două companii independente, fără legături între ele. Cele două companii au departamente de cercetare şi dezvoltare, de vânzări şi marketing diferite şi fabrici proprii. ASUS are alte strategii pentru produsele sale şi o poziţionare diferită a brand-ului faţă de ASRock. ASUS este simbolul calităţii, al stabilităţii şi al performanţei. Cu seria X, dăm ocazia utilizatorului să aleagă produsul ce i se potriveşte cel mai bine, păstrând performanţa caracteristică brand-ului ASUS. Pentru a concluziona, pot spune că ASUS nu are nici o legătură cu ASRock din punctul de vedere al afacerilor.

XPC: Care sunt planurile ASUS pentru acest an? Dar pentru anul viitor?
R.Y.: Cum am mai menţionat, soluţiile barebone, WLAN şi server pentru corporaţii vor fi disponibile la scară largă pentru utilizatori. Ca de obicei, vom continua să oferim componente PC de calitate, precum plăci de bază, plăci grafice şi unităţi optice. Până în 2005 ne vom atinge ţelul de a găsi o placă de bază ASUS la fiecare patru calculatoare.

hardware

022 **COMPUTEX 2004**
IT-ul la el acasă

034 **Test comparativ sisteme de răcire alternative**
Mai tare ca aerul

040 **Test comparativ imprimante**
Izvoare de culoare

046 **Test comparativ sisteme audio 5.1**
Constelația sateliților

056 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

066 **Hard mail**
Te ajutăm să scapi de problemele tehnice

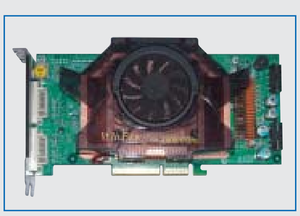
068 **Topuri**
Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

LEADTEK WINFAST A400 ULTRA TDH



Leadtek WinFast A400 Ultra TDH, bazată pe chip-ul GeForce 6800 Ultra, este cea mai rapidă placă video testată până acum în laboratorul XtremPC.



Mihai Constantinescu

Drumul de la GPU la CPU

Chip-urile grafice moderne seamănă tot mai mult cu procesoarele x86.

Deși pare paradoxal pentru cei care nu sunt la curent cu ultimele evoluții din industria IT, răspunsul la întrebarea: "care este cel mai puternic procesor x86 al momentului?" nu este deloc ușor de dat. Odată cu lansarea familiilor Pentium 4 și Athlon XP, diferențele dintre arhitecturile dezvoltate de inginerii Intel și AMD au devenit atât de mari încât nu mai putem vorbi despre o supremație evidentă a procesoarelor uneia dintre cele două companii. Arhitectura NetBurst a chip-urilor Pentium 4 este mai potrivită pentru aplicațiile care depind mult de frecvența de tact și prelucrează cantități mari de date, în timp ce procesoarele Athlon XP și Athlon 64 au performanțe foarte bune în aplicațiile mai tradiționale.

În urmă cu câțiva ani, când piața plăcilor video era dominată de Voodoo 2 și Riva TNT, stabilirea celui mai rapid accelerator 3D nu punea probleme deosebite. La acel moment, principalul factor care influența performanța unei plăci video era fillrate-ul chip-ului grafic, diferitele benchmark-uri oferind în general ierarhii similare. Apariția acceleratoarelor DirectX 7 a introdus un factor suplimentar în ecuație. Grație implementării funcției Transform&Lighting, plăcile GeForce2 MX obțineau în unele teste rezultate mai bune decât Voodoo5 5500, deși diferența de preț dintre cele două produse era foarte mare.

Odată cu introducerea chip-urilor programabile, diferențele dintre arhitecturile ATI și NVIDIA s-au mărit considerabil, fiecare companie alegând o modalitate diferită de implementare a specificațiilor DirectX 8 și 9. În acest sens, merită menționată dependența plăcilor GeForce FX de modul în care sunt ordonate instrucțiunile într-un program Pixel Shader. Deși a stârnit multe discuții, introducerea în drivere a unui compilator care optimizează shaderele pentru arhitectura NVIDIA nu reprezintă decât o recunoaștere a apropierii dintre chip-urile grafice moderne și procesoarele x86, acestea din urmă beneficiind de mult timp de posibilitatea executării instrucțiunilor într-o altă ordine decât cea specificată în program, pentru a menține un grad cât mai mare de utilizare a unităților de execuție. Pe măsură ce procesoarele grafice devin tot mai programabile, proiectanții acestora vor fi nevoiți să rezolve aceleași probleme cu care s-au confruntat în urmă cu câțiva ani cei de la Intel și AMD. De exemplu, salturile dinamice, o facilitate rezervată până de curând doar procesoarelor x86, sunt suportate acum și de chip-urile NVIDIA din generația NV40.

O consecință directă a deosebirilor existente între arhitecturile ATI și NVIDIA este variația rezultatelor obținute în teste în funcție de benchmark-urile folosite. Este recunoscut faptul că plăcile din generația R3x0 sunt mai performante decât corespondentele din familia GeForce FX în jocurile care folosesc intensiv Pixel Shader 2.0, în timp ce plăcile NVIDIA obțin în mod constant rezultate mai bune în jocurile bazate pe API-ul OpenGL. Există și destule situații în care jocurile din programul "The Way It's Meant To Be Played", sprijinite de NVIDIA, rulează mai bine pe plăci cu chip ATI.

În aceste condiții, benchmark-urile sintetice, care susțin că pot evalua performanțele reale ale unei plăci video, devin din ce în ce mai puțin relevante. Rezultatele benchmark-urilor bazate pe jocuri, deși nu pot fi generalizate, indică mult mai precis performanțele în jocul respectiv. Deși după apariția lui Far Cry mulți gameri și-au pierdut entuziasmul pentru Doom 3 și Half-Life 2, cele două jocuri vor fi foarte utile pentru testarea plăcilor video, deoarece motoarele lor grafice vor sta cu siguranță la baza unui număr important de jocuri în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat.









COMPUTEX 2004
IT-UL LA EL ACASA

A doua expoziţie IT ca mărime din lume, COMPUTEX are o tradiţie de 24 de ani, locul tradiţional de desfăşurare fiind Taipei World Trade Center, în capitala Taiwanului.

CUM PROBABIL MULŢI ŞTIU, CENTRUL MONDIAL al industriei IT este Taiwanul. Aici sunt concepute şi realizate majoritatea produselor IT. Deşi mulţi producători şi-au mutat sau îşi mută fabricile în China, datorită costurilor mai scăzute ale forţei de lucru, în Taiwan găsim cartierele generale ale principalilor producători de componente IT din lume. Acest lucru este demn de remarcat dacă ţinem cont că populaţia Taiwanului este aproximativ aceeaşi cu cea a României, iar suprafaţa este de peste şase ori mai mică decât cea a ţării noastre.

În aceste condiţii, pare normal ca una dintre cele mai mari expoziţii IT din lume să aibă loc în capitala Taiwanului, Taipei. Spaţiul de desfăşurare a cuprins cele patru clădiri ale Taipei World Trade Center, suprafaţa ocupată de standuri fiind în creştere cu 16.9% faţă de anul trecut. Numărul total de firme prezente la COMPUTEX 2004 a fost 1347, iar numărul de standuri a fost 2828. Pentru prima dată au fost prezente în cadrul expoziţiei firmele Hitachi Global Storage Technologies, Toshiba, Agilent Technologies, Ricoh, Sanyo Denki şi Moserbaer India.

O creştere impresionantă, de 18%, a fost înregistrată şi în numărul cumpărătorilor care au vizitat expoziţia: 26.220, faţă de 22.250 anul trecut. În topul ţărilor de origine ale cumpărătorilor, pe primul loc se află SUA, urmată de Japonia, Hong Kong, Coreea şi Singapore. Deşi accesul în cadrul expoziţiei este interzis celor cu vârstă mai mică de 18 ani, pentru a încuraja venirea oamenilor de afaceri, COMPUTEX 2004 a avut 82.602 de vizitatori domestici, dintre care 531 jurnalişti.

Organizatorii expoziţiei au fost TAITRA (The Taiwan External Trade Development Council) şi TCA (Taipei Computer Association). Pentru o dezvoltare şi pe viitor a expoziţiei, se întrevăd mărirea spaţiului de expunere şi crearea de noi facilităţi pentru vizitatori şi firmele participante. Astfel, în cadrul ceremoniei de deschidere, domnul C. J. Hsu, Chairman TAITRA, a anunţat că în anul 2006 va fi disponibilă încă o clădire ce va mări spaţiul expoziţional. Este vorba de Taipei Nan-Gang Exhibition Center, cu o capacitate de peste 2600 de standuri.



MOBILE TECHNOLOGY
www.asus.com
- Intel® Centrino™ Mobile Technology: Intel® Pentium® M Processor/Intel® 855 Chipset Family/Intel® PRO/Wireless Network Connection
- Microsoft® Windows® XP Home/Professional
- ATI Mobility™ Radeon™ 9600
16:10
Un amestec perfect de performanta
Audio/Video si stil
• Va puteti simti bine ascultand simfonia a 9-a de Beethoven ca intr-o sala de spectacol sau ritmuri hip-hop cu bass puternic
• Design-ul cu clapeta mascata elimina sunetul zgomotos provocat prin deschiderea si inchiderea notebook-ului si asigura o vizibilitate clara a ecranului
• Fara a avea un spatiu care sa imparta zona de lucru si palm rest, acumularea prafului este deja de domeniul trecutului.
• Un design bine pus la punct va permite sa deschideti notebook-ul usor fara a dauna protectiei ecranului
• Aceste butoane aproape invizibile ale tastelor, ce asigura lansarea aplicatiilor in regim rapid au stil si sunt practice si ajuta la concentrarea intregii atentii asupra ecranului
W1 Series
Intel, Intel Inside, Intel Ins de logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

GIGABYTE 8 Σ

Dotări de vârf

În cadrul conferinţei de presă Gigabyte, desfăşurată în colaborare cu Intel, a fost prezentată seria de plăci de bază 8 Σ. Aceasta se caracterizează prin chipset-urile Intel Alderwood şi Grantsdale şi prin cei 8 Σ: Σ Processor, Σ Memory, Σ D.P.S., Σ Peripherals, Σ Ethernet, Σ Cooling, Σ Audio, Σ Shieldware. O altă noutate este U-Plus DPS (Dual Power System), ce foloseşte un sistem de răcire heatpipe pentru a reduce zgomotul general al sistemului şi care furnizează un circuit de putere cu opt faze. În cadrul standului Gigabyte a putut fi observat şi un prototip al unei plăci de bază cu viitorul chipset NVIDIA ce va oferi PCI Express pentru platforma Athlon 64. Tot în cadrul standului am putut observa plăci de bază dotate atât cu module de memorie DDR, cât şi DDR-2.

www.gigabyte.com.tw



ASUS PROACTIVE AI

Automatizare şi uşurinţa utilizării



ASUS a fost probabil producătorul cu cel mai mare număr de noutăţi prezentate la COMPUTEX. Plăcile de bază nu au făcut excepţie, ASUS pregătind mai multe inovaţii. Stack Cool este o bucată de PCB, montată în zona procesorului şi a sistemului de furnizare a curentului pentru acesta. Fiind confecţionat dintr-un material special, Stack Cool scade temperatura procesorului, a componentelor din jurul său şi, implicit, pe cea a sistemului. Stack Cool face parte din Proactive AI, împreună cu AI Net2 şi AI NOS. AI Net2 este responsabil de managementul şi diagnosticul reţelei din interfaţa BIOS-ului. AI NOS se ocupă cu overclocking-ul dinamic al procesorului în funcţie de ocuparea sa. Proactive AI are rolul de a oferi începătorilor posibilitatea de a profita la maxim de sistem, fără a avea cunoştinţe avansate de overclocking. AI Net2 permite rezolvarea mai elegantă a problemelor ce pot apărea în momentul instalării unei reţele.

www.asus.com

ASROCK TWIN SOCKET 754/939

Versatilitate pentru Athlon 64



Anunţarea Socket-ului 939 pentru procesoarele Athlon 64 a bulversat atât producătorii, cât şi cumpărătorii. ASRock s-a hotărât să rezolve această problemă într-un mod foarte interesant: lansarea unei plăci de bază ce oferă două socket-uri: Socket 754 şi Socket 939. În acest fel utilizatorul poate face upgrade la Socket 939 odată ce procesoarele vor fi disponibile, iar preţul lor se va situa la cote accesibile. Chipset-ul folosit de ASRock pentru această placă este SiS755FX, iar southbridge-ul este SiS 965, lucru ce permite folosirea a două sloturi PCI Express x1.

www.asrock.com.tw

SOCKET 939

Lansarea unei noi platforme

Mult-anticipata lansare a noii platforme Socket 939 pentru procesoarele Athlon 64 a avut loc în cadrul conferinţei AMD de la COMPUTEX. Din cele patru procesoare lansate cu această ocazie, trei sunt destinate noii platforme: Athlon FX-53, Athlon 64 3700+ şi 3800+. Avantajele introduse de Socket 939 constau în controller-ul de memorie dual channel DDR400 şi simplificarea PCB-ului plăcii de bază. În cadrul târgului, AMD a mai prezentat şi noua sa linie de procesoare Geode cu consum redus destinate PDA-urilor şi notebook-urilor.

www.amd.com



ASUS AX800

Putere pe PCI Express

Deşi majoritatea plăcilor video PCI Express prezentate anul acesta la COMPUTEX foloseau chipset-uri entry level sau mainstream, la standul ASUS a putut fi văzută o astfel de placă ce foloseşte mult mai puternicul ATI X800. Lipsa conectorului de alimentare suplimentar poate indica faptul că este vorba doar de un sample aflat în stadiul de definitivare. Din fişa tehnică a plăcii se putea citi despre suportul DirectX 9 Shader Model 3.0, acest lucru fiind infirmat de ATI în momentul lansării chipset-ului.

www.asus.com



GAINWARD EXTREME/2600 GOLDEN SAMPLE

Sistem de răcire modificat



Cunoscut pentru soluţiile sale neconvenţionale, Gainward a lansat PowerPack! Extreme/2600 TV-DVI-DVI Golden Sample, o placă video motorizată de chipset-ul GeForce 6800 Ultra. Diferenţa faţă de designul de referinţă constă în sistemul de răcire ce foloseşte un radiator masiv de cupru şi două ventilatoare ce permit atingerea unor frecvenţe de funcţionare mărite faţă de cele recomandate de NVIDIA. Din fabrică, PowerPack! Extreme/2600 TV-DVI-DVI Golden Sample este livrată cu frecvenţa memoriei la 1200MHz şi cea a procesorului grafic la 450MHz. Creşterile sunt de 100MHz pentru memorie, respectiv 50MHz pentru chip-ul grafic. Conform specificaţiilor Gainward, placa este capabilă să atingă şi frecvenţe mai mari, acest lucru fiind lăsat la îndemâna cumpărătorului.

www.gainward.de

NVIDIA MXM

Upgrade pentru notebook-uri

Unul din dezavantajele majore ale unui notebook, în afară de preţul mare comparativ cu cel al unui PC desktop, este posibilitatea foarte limitată de upgrade. NVIDIA s-a decis să schimbe acest lucru, cel puţin din perspectiva plăcii video. Soluţia o reprezintă noua interfaţă MXM (Mobile PCI eXpress Module). Aceasta are 230 pini şi va primi/transmite semnale PCI Express pe 16 canale, dimensiunile fiind de 72mm lungime şi 11 lăţime. Modulele ce pot fi montate într-un slot MXM sunt de trei tipuri: MXM-I, MXM-II şi MXM-III, consumul maxim de putere fiind de 18W, 25W, respectiv 35W. Sperăm ca iniţiativa NVIDIA să fie urmată şi de alţi producători, iar pe viitor să avem notebook-uri în întregime modulare.

www.nvidia.com

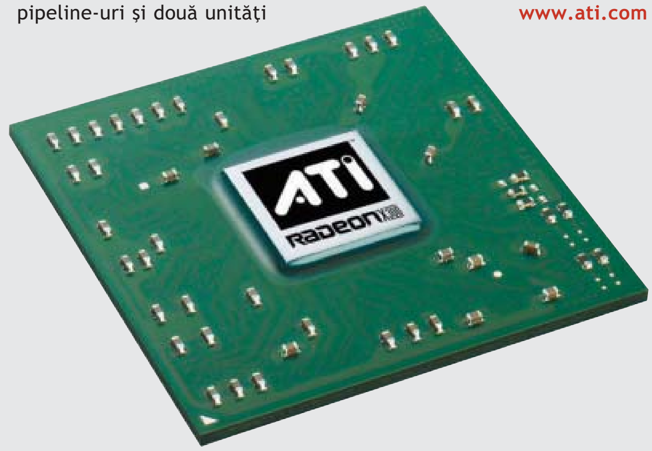


ATI RADEON X300

Primul în 0.11 microni

Urmând tradiţia începută cu RV350, primul chip grafic ATI construit în 0.13 microni, X300, va fi primul fabricat în 0.11 microni. Astfel, ATI alege procesele tehnologice bine stăpânite pentru produsele sale high-end, noile procese fiind testate pe produse low-end sau mainstream. X300 este un chip compatibil DirectX 9 cu patru pipeline-uri şi două unităţi vertex shader. Interfaţa cu memoria este pe 128 biţi, capacitatea maximă suportată fiind 256MB. Frecvenţele de funcţionare vor fi de 325MHz pentru chip-ul grafic şi 400MHz pentru memorie. Pentru cei cu buzunarele nu foarte încăpătoare, ATI va oferi şi versiunea X300 SE, cu interfaţa memoriei pe 64 biţi.

www.ati.com



ACCESORII THERMALTAKE

Apariţii inedite



Vizitatorii standului Thermaltake s-au putut delecta cu noile accesorii lansate de producătorul taiwanez. Acestea includ mai multe funcţii inedite, încă neîntâlnite la alţi producători. Este vorba de unitatea ce se montează într-un lăcaş frontal de 5.25", ce permite modificarea turaţiei a două ventilatoare din sistem şi indică puterea în waţi consumată de sistem, sau Xpeaker, ce include două boxe cu o putere de 4W RMS şi controller de volum şi bass. Xpeaker se montează tot într-un lăcaş de 5.25". Poate cel mai neobişnuit accesoriu Thermaltake este Xtray, ale cărui funcţionalităţi nu au nici o legătură cu IT-ul. Xtray este dotat cu un suport retractabil pentru pahar şi cu brichetă în genul celor montate pe autoturisme.

www.thermaltake.com

ZALMAN ZM80D-HP ŞI CNPS7700

Sisteme de răcire silenţioase



Cunoscut pentru sistemele sale de răcire silenţioase, producătorul coreean Zalman şi-a adăugat noi produse în ofertă. Este vorba de ZM80D-HP, o variantă îmbunătăţită a cooler-ului pentru plăci video ZM80C-HP, ce foloseşte acum un sistem cu două heatpipe-uri, şi CNPS7700, un cooler de procesor cu ventilator de 120mm şi radiator din cupru. CNPS7700 va necesita atenţie sporită în timpul transportului calculatorului, din cauza greutăţii sale de peste 1kg. Dimensiunile foarte mari vor pune, de asemenea, probleme posesorilor de carcase mici.

www.zalman.co.kr

ASUS STAR ICE

Cooler multiplatformă



Unul dintre producătorii care şi-au diversificat foarte mult linia de produse anul acesta este ASUS. Star Ice este un cooler performant ce poate fi montat pe toate platformele existente în acest moment, inclusiv pe viitorul Socket T. Ca majoritatea coolerelor lansate, Star Ice foloseşte un sistem heatpipe cu trei conducte cu diametrul de 6mm. Talpa cooler-ului este din cupru, iar lamelele radiatorului sunt din aluminiu. O carcasă este folosită pentru a acoperi cooler-ul şi pentru a da aspectul unui motor de avion. Ventilatorul folosit are dimensiunile 80x80x25mm şi o turaţie maximă de 4500rpm. Dimensiunile mari ale cooler-ului pot face dificilă montarea acestuia în carcasele strâmte.

www.asus.com

CARCASE BTX

ATX este încă puternic

Susţinerea standardului BTX de către Intel s-a materializat prin prezentarea anul acesta, de către majoritatea producătorilor, a unor variante de plăci de bază şi carcase compatibile cu noul standard. Aceste plăci de bază sunt dotate cu chipset-uri pentru noile procesoare Intel Prescott pe Socket LGA775. AMD a declarat că nu are nevoie de noul standard, recunoscut a scădea temperaturile de operare ale componentelor fără a creşte nivelul de zgomot. Astfel, nu am putut vedea la COMPUTEX plăci de bază BTX pentru procesoarele AMD. Carcasele ATX le-au depăşit din punct de vedere numeric pe cele BTX, dovedind încă puterea vechiului standard. Dintre produsele nou lansate, majoritatea a aparţinut tot celor ATX, producătorii nedorind încă să mizeze pe BTX, trecerea la acest standard fiind momentan îngreunată de schimbarea foarte multor componente de către utilizator, multe nefiind disponibile încă pe piaţă. În poză poate fi observată carcasa CoolerMaster WaveMaster Blue Limited Edition în format ATX.

www.formfactors.org



ASUS S-PRESSO

Debut pe piaţa mini PC-urilor

Unul dintre producătorii ce s-au lansat în segmentul mini PC-urilor este ASUS. S-presso are un design plăcut şi se diferenţiază de concurenţă prin panoul frontal sensibil la atingere. Prin intermediul acestuia se pot controla mai multe funcţii, precum playback-ul CD/DVD, volumul, schimbarea canalelor TV şi a posturilor de radio. Aceste funcţii sunt accesibile fără a mai fi nevoie să iniţializăm sistemul de operare. Unul dintre atuurile promovate de ASUS este compatibilitatea cu toate plăcile video AGP disponibile. Pentru transportul uşor, S-presso este dotat cu un mâner ce se integrează perfect în designul general.

www.asus.com



SYLVIA PAN
PRODUCT PLANNING DEPT.
SENIOR SPECIALIST
SHUTTLE INC.



XPC: Care sunt noile produse prezentate anul acesta la COMPUTEX de Shuttle?

S.P.: Cel mai important produs prezentat la COMPUTEX este XPC SB81P. Este bazat pe chipset-ul I915G, are spaţiu pentru trei harddisk-uri (configurabile şi în mod RAID 0, 1, JBOD), sistem heatpipe ICE din a treia generaţie, slot PCI Express x16 şi design screwless. Întreg sistemul de răcire a fost reproiectat pentru eficienţă maximă. Spre exemplu, prima generaţie a sistemului heatpipe are o rezistenţă termică de 0.33°C/W, faţă de 0.22, respectiv 0.16 pentru a doua şi a treia generaţie. Astfel, putem spune că a treia generaţie este de două ori mai eficientă ca prima din punctul de vedere al sistemului ICE.

XPC: Credeţi că standardul Pico BTX va fi adoptat pentru plăcile de bază din mini PC-uri?

S.P.: Avem de gând să păstrăm propria platformă, dar vom avea şi modele ce vor folosi standardul dezvoltat de Intel. De fapt, formatul Pico BTX este asemănător cu cel realizat de Shuttle cu trei ani în urmă, când am lansat primul XPC. În anii care au urmat nu am făcut decât să îmbunătăţim designul.

BIOSTAR IDEQ 300G

Asamblare uşoară

În segmentul mini PC-urilor au putut fi observate anul acesta la COMPUTEX 2004 tendinţa producătorilor de a-şi diversifica linia de produse şi apariţia de noi jucători în acest domeniu. Biostar şi-a continuat seria iDEQ prin lansarea modelelor din gama 300. Astfel, 300G are la bază chipset-ul i915G şi este echipat cu slot PCI Express x16, suport pentru memorie dual channel DDR400, High Definition Audio şi Access Point software Wireless 802.11g. O foarte importantă noutate a seriei iDEQ este sistemul de deschidere a carcasei, ce uşurează asamblarea componentelor. De asemenea, sistemul de răcire a fost îmbunătăţit prin crearea unui flux de aer din faţa spre spatele carcasei.



www.biostar.com.tw

SHUTTLE SB83G5A

Mai bun ca BTX

Deşi la standul Shuttle au putut fi admirate mini PC-uri ce folosesc plăci de bază Pico BTX, principalele produse promovate au fost cele în format proprietar. Astfel, Shuttle are în ofertă mini PC-uri cu cele mai noi chipset-uri Intel Grantsdale şi Alderwood, dimensiunile plăcii de bază fiind mai reduse ca cele ale standardului Pico BTX. În funcţie de modelul ales, utilizatorul poate monta o placă video AGP sau PCI Express x16. De asemenea, Shuttle oferă conector PCI Express x1. Montarea harddisk-urilor se face fără a fi nevoie să folosim şurubelniţa. Panoul frontal a fost şi el modificat pentru a ascunde unităţile optice.

www.shuttle.com



BENQ FP783

Multimedia şi performanţă

Cele mai noi ecrane LCD cu timp de răspuns de 12ms au fost alese de BenQ pentru a echipa monitorul multimedia FP783. Acesta are un design cu linii fluide şi îmbină într-un mod plăcut albul cu movul caracteristic BenQ. Cu o diagonală de 17", ecranul lui FP783 are un contrast de 600:1 şi o luminozitate de 310cd/m². Dotările multimedia sunt reprezentate de sistemul audio cu efect SRS Surround şi cameră web detaşabilă. Pentru a putea conecta alte dispozitive la PC, BenQ FP783 este dotat cu hub USB 2.0. Semnalul video poate fi de la o sursă D-Sub sau DVI.

www.benq.com



LITEMAX LD2011

Superluminozitate



Litemax se autointitulează ca un producător de monitoare VHB (Very High Brightness) LCD. Acestea se caracterizează prin contrast, luminozitate şi unghi de vedere lateral foarte bun, ce permite obţinerea unei imagini excelente în orice condiţii de iluminare. LD2011 este un monitor LCD pentru spaţii exterioare, cu o diagonală de 20", şi are o carcasă de aluminiu cu sistem de ventilaţie dublu. Semnalele de intrare pot fi VGA, AV, S-Video şi, opţional, de la antenă TV. LD2011 suportă modul PIP de vizualizare a semnalului video de la mai multe surse simultan. Luminozitatea ecranului lui LD2011 a fost mărită de la 450cd/m² la 1000cd/m².

www.litemax.com.tw

AG NEOVO M SERIES

Eleganţă semitransparentă



În momentul în care toţi producătorii de monitoare LCD se luptă cu mărirea diagonalei şi scăderea timpului de răspuns, AG Neovo face notă discordantă prin lansarea seriei M, ce se diferenţiază de concurenţă prin design şi dotările multimedia. Cea mai importantă noutate din punctul de vedere al designului este aceea că o parte din corpul monitorului este semitransparentă. Panoul frontal a fost şi el îngustat, contribuind la aspectul modern al seriei M. Pe acest panou găsim două porturi USB, mufa de căşti, precum şi controlul de volum al boxelor incluse.

www.agneovo.com

FLAT PANEL DISPLAY

Distribuitori exclusivi pentru Asia şi Pacific

Moxell este compania care se ocupă de dezvoltarea, marketingul şi vânzarea televizoarelor Flat Panel ale Motorola. Pentru a mări acoperirea pieţei din Asia şi Pacific, Moxell a anunţat cinci distribuitori exclusivi pentru Israel, Malaiezia, Singapore, Taiwan şi Thailanda. Până la sfârşitul anului, Moxell va mai introduce cinci distribuitori noi pentru Australia, Indonezia, Japonia, Noua Zeelandă şi Filipine. Moxell a fost prezent anul acesta la COMPUTEX în standurile Moto Lifestyle şi Motorola Connected Home. În standul Moto Lifestyle au putut fi admirate LCD TV-uri, televizoare cu plasmă şi DLP (Digital Light Processor).

www.motorola.com




SONY
FĂ-ŢI VACANŢA SONY!
... ŞI MULTE POZE
SONY
MALTA
HALKIDIKI
MALLORCA
COTE D'AZUR
CRETA
30 + 30
DE VACANŢE LA ALEGERE
DE CAMERE DIGITALE CYBER-SHOT
Promoţia "Fă-ţi vacanţa Sony!" se desfăşoară între 15 iunie şi 31 iulie 2004.
Cumpără orice produs Sony în valoare de cel puţin 100.000 de lei şi ai şansa de a câştiga o vacanţă pentru două persoane, cu destinaţia la alegere. În plus, vei primi cadou şi o cameră foto digitală Cyber-shot pentru a-ţi fotografia locurile şi momentele de neuitat. Cu cât valoarea produselor Sony cumpărate este mai mare, cu atât cresc şansele tale de a pleca în vacanţa pe care ţi-o doreşti – proporţional cu fiecare 100.000 lei. Hai, fii Sony şi în vacanţa asta!
www.sony.ro
Valoarea comercială totală a premiilor este de 54.000 € (TVA inclus), constând în 30 de vacanţe şi 30 de camere foto digitale Cyber-shot.
Regulamentul de participare este disponibil în magazine şi la Infoline (021) 207 58 85, pe toată durata promoţiei.
Tu îl faci Sony

MUSTEK DV4000

Înregistrare în format MPEG-4

Mustek descrie DV4000 ca fiind o cameră multifuncţională 7-in-1 cu următoarele funcţii: Digital Camcorder, Digital Still Camera, Digital Voice Recorder, Video Camera, Card Reader şi Web Cam. Pe scurt, DV4000 este capabilă să înregistreze secvenţe video în format MPEG-4, stocarea făcându-se pe carduri MMC. Cel inclus în pachetul lui DV4000 are 32MB, insuficienţi pentru majoritatea utilizatorilor. Alte avantaje ale lui DV4000 constau în dimensiunile reduse şi acumulatorul Li-Ion ce are o durată de viaţă foarte bună.

www.mustek.com.tw



MSI MEGA VIEW 561

Filme oriunde şi oricând

Urmând tendinţa playerelor video portabile, MSI a lansat Mega View 561. Acesta stochează filmele în format MPEG-4, DivX 3, 4, 5, Motion jpeg, WMV9 şi muzica în format mp3, WAV, WMA, AAC, LPCM, ADPCM pe harddisk-ul intern de 1.8" cu o capacitate de 20GB. Mega View 561 poate funcţiona şi ca browser de imagini în format jpeg, gif, tiff, bmp. Ecranul LCD al lui MSI Mega View 561 are o diagonală vizibilă de 3.5". O altă funcţie a lui Mega View 561 este cea de radio FM, cu posibilitatea memorării a 10 canale şi a înregistrării posturilor preferate.

www.msi.com.tw



PIXELVIEW PLAYTV 800USB

Compresie MPEG-2 hardware pe USB 2.0

Tendinţa de a integra chip-uri pentru codarea hardware în format MPEG-2 în tunerele TV este urmată şi de PixelView cu al său PlayTV 800USB. Interesant este faptul că PlayTV 800USB este o unitate externă ce se conectează la PC prin interfaţa USB 2.0. PlayTV 800USB are funcţii complete PVR precum Time-shifting şi Pause TV, TV Recording Scheduler. Pentru îmbunătăţirea calităţii imaginii, PlayTV 800USB este dotat cu funcţiile MNR Noise Reduction şi 2D Comb-Filter. Pentru uşurinţa utilizării, PlayTV 800USB este livrat cu o telecomandă multifuncţională.

www.pixelview.com.tw



BENQ 5250C

Scanează în orice poziţie



Moda scannerelor foarte subţiri ce pot scana şi în plan vertical a fost urmată şi de BenQ prin lansarea modelului 5250C. Acesta este o ediţie limitată Artist Series "Monet", diferenţiindu-se de modelul normal prin desenul de pe capac. BenQ 5250C este livrat cu un postament pentru montarea verticală. Dintre caracteristicile tehnice amintim rezoluţia optică de 1200x1400dpi, la o adâncime de culoare de 48 biţi. Conectarea la PC se face prin intermediul interfeţei USB 2.0. Pentru scanarea şi prelucrarea imaginilor sunt livrate programele MiraScan Driver 6, ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft PhotoBase, ABBYY FineReader Sprint, MergeMagic, PhotoFamily.

www.benq.com

PAULINE CHANG

ACCOUNT MANAGER SALES DEPARTMENT

LEADTEK RESEARCH INC.



XPC: Care sunt noile produse prezentate anul acesta de Leadtek la COMPUTEX?
P.C.: Anul acesta am avut noi modele de tunere TV, printre care aş aminti PVR2000, PVR2100 (varianta NTSC a lui PVR2000), versiunea Deluxe a lui TV USB II, ce oferă acum un hub USB 2.0 cu trei porturi. Walkie TV este un tuner capabil de captură hardware MPEG-1/2/4. Pe partea de plăci video avem seria GeForce 6800 de la NVIDIA.

XPC: Cum diferă designul plăcilor grafice Leadtek de cel de referinţă NVIDIA?
P.C.: Principala diferenţă faţă de designul NVIDIA constă în sistemul de răcire proprietar ce foloseşte un radiator de cupru ce acoperă procesorul grafic şi memoriile. De asemenea, ventilatorul este mai mare şi are o viteză de rotaţie mai mică. Cu designul nostru am reuşit să scădem nivelul de zgomot şi temperatura de funcţionare.

GENIUS MULTIMEDIA

Intrare în forţă



Diversificarea liniei de produse Genius a avut loc pentru a înlocui statutul de companie producătoare de tastaturi şi mouse-uri. Anul acesta, în cele două standuri din cadrul COMPUTEX şi din hotelul Agora Garden, au putut fi văzute vechea gamă Genius, precum şi foarte multe noutăţi. Conform tradiţiei, Genius a avut noutăţi în domeniul perifericelor, însă cele mai multe lucruri noi făceau parte din segmentul multimedia. Ca să dăm câteva exemple, am putut admira un sistem de căşti capabile să redea sunetul în format 5.1, un sistem home theater cu un subwoofer de 100W cu difuzor de 8" şi 5 sateliţi înguşti. Amatorii camerelor digitale au putut vedea noi modele, cel mai performant fiind G-Shot P633. Nu au lipsit nici tunerele TV, în variantă externă şi internă pentru transmisii în format digital. Per total, am fost impresionaţi de multitudinea de produse noi prezentate.

www.geniusnet.com.tw

DFI QUAKE51

Căşti surround



Deşi DFI este cunoscut în principal pentru linia sa de plăci de bază Lanparty, anul acesta la COMPUTEX am putut vedea şi produse din altă gamă, precum mini PC-uri dotate cu Bluetooth şi căştile cu 5.1 canale Quake51. Pentru a creşte calitatea sunetului şi senzaţia de spaţialitate, DFI a folosit câte o incintă acustică pentru fiecare canal de sunet în interiorul sistemului. Pentru a putea reda sunetul pe şase canale, Quake51 este dotat cu un decodor special ce se conectează pe portul USB. Dacă se doreşte folosirea ca sistem de căşti stereo, este suficient să nu mai conectăm decodorul. Preţul lui Quake51 se va situa în jurul valorii de 80$, performanţele sale demonstrate în cadrul standului DFI fiind destul de convingătoare.

www.dfi.com.tw

LEADTEK MY DIGIBANK 1.5G

Giga stocare

Răspândirea tot mai mare a memoriilor USB a dus la apariţia de produse cu capacităţi mărite şi preţuri mai mici. Leadtek a ales pentru al său My DigiBank 1.5G un harddisk de 1" cu o capacitate de 1.5GB. Acesta este capabil să ofere o rată de transfer de maxim 5MB/s. Dimensiunile dispozitivului de doar 70g sunt cât cele ale două memorii USB puse una lângă alta. În timpul funcţionării, My DigiBank 1.5G suportă şocuri de până la 150G, iar când nu este folosit rezistă la maxim 1000g, conform declaraţiilor producătorului.
My DigiBank 1.5G este livrat cu programul KeyDeskTop ce permite criptarea informaţiei de pe disk, cuprinde un PIM şi o aplicaţie de sincronizare a e-mail-urilor. În funcţie de preţ, My DigiBank 1.5G se poate dovedi o alternativă pentru memoriile USB Flash.

www.leadtek.com.tw



ACER FERRARI 3200

Vă rugăm, porniţi motoarele!



După ce în luna mai am avut plăcerea să testăm ACER Ferrari 3000, la COMPUTEX 2004 am putut să admirăm cel mai recent notebook din această familie. ACER Ferrari 3200 respectă stilul seriei, însă "motorul" a fost înlocuit cu unul mai puternic: procesor AMD Athlon 64 Mobile 2800+, placă video ATI Mobility Radeon 9700 cu 128MB (memorie dedicată), 512MB (maxim 2048MB) şi un harddisk de 80GB. Dotările sunt şi ele la înălţimea numelui Ferrari: reţea wireless 802.11g, Bluetooth, card reader 4-in-1, DVD RW, firewire, patru porturi USB 2.0 şi ecran TFT de 15". Singurul lucru care-i mai lipseşte pentru a-şi arăta adevărata putere este sistemul de operare pe 64 biţi de la Microsoft, care întârzie să fie lansat.

www.acer.com

ASUS W1N DELUXE

Primul notebook cu tuner TV

În ultimii ani ASUS a devenit un jucător important pe piaţa de notebook-uri. La COMPUTEX, ASUS a prezentat primul notebook cu tuner TV încorporat. Fiind special destinat vizionării de materiale multimedia, ecranul TFT de 15.4" al acestui model, W1N Deluxe, este în format wide (16:10). Pentru a simplifica gestionarea fişierelor audio-video şi a funcţiei de tuner TV, ASUS oferă programul Mobile Theater şi o telecomandă. Este interesantă soluţia găsită de ASUS pentru momentele când nu avem nevoie de telecomandă: aceasta este concepută special pentru a intra perfect în slotul PCMCIA. Dotările mai puţin obişnuite pentru un notebook nu se opresc aici, W1N Deluxe având sunet surround şi chiar subwoofer. Dimensiunile notebook-ului W1N Deluxe sunt de 364x264x32mm, iar pentru a-şi prelungi autonomia foloseşte tehnologia proprietară ASUS Power4 Gear+, prin care viteza procesorului este setată în opt trepte, în funcţie de necesarul de performanţă.

www.asus.com



GIGABYTE N512

Portabilitate maximă

Chiar dacă are ecran TFT de 15" (cu rezoluţia maximă de 1400x1050), noul notebook de la Gigabyte, N512, cântăreşte doar 2.36kg. Acesta este realizat pe baza tehnologiei Centrino şi include în dotarea standard Intel Wireless Pro 802.11g, ce oferă o viteză a transmisiei de date de până la 54Mbps. Pentru unitatea optică Gigabyte a ales să doteze acest model cu DVDRW. Iubitorii de jocuri vor putea rula fără probleme astfel de aplicaţii, deoarece placa video inclusă în N512 este ATI Mobility Radeon 9600 cu 64MB. Dintre celelalte dotări putem aminti patru porturi USB 2.0, unul firewire, card reader 3-in-1 şi TV out.

www.gigabyte.com.tw



MSI MEGABOOK M510C

Primul notebook MSI



Aliniindu-se tendinţei generale a producătorilor de plăci de bază, şi MSI a intrat pe piaţa notebook-urilor. Primul model prezentat de MSI, MEGABook M510C, foloseşte tehnologia Centrino cu chipset Intel 855PM, procesor până la 2GHz şi capabilităţi wireless. Ecranul TFT este de 15", iar performanţa în aplicaţiile 3D este asigurată de placa video ATI Mobility Radeon 9600 cu 64MB. Pentru conectarea cu perifericele, MEGABook M510C dispune de port paralel, trei porturi USB 2.0 şi unul IEEE1394 (firewire), iar dacă aveţi un aparat foto digital veţi putea descărca fotografiile fără a mai utiliza cabluri, graţie card reader-ului 4-in-1. Dimensiunile de 329x280x21.3mm şi greutatea de 2.9kg nu vor pune probleme utilizatorilor care călătoresc mult. Bateria este Li-Ion 4800mAh, cu un timp de încărcare de şapte ore.

www.msi.com.tw

EPOX BLUETOOTH

EPoX și dintele albastru

Ca și la târgurile și expozițiile precedente, EPoX a prezentat și la COMPUTEX 2004 o gamă largă de dispozitive ce folosesc Bluetooth pentru comunicare. Răspândirea telefoanelor și a dispozitivelor PDA care folosesc acest tip de comunicare a atras în mod firesc o cerere pentru adaptoare sau dispozitive Bluetooth. Dintre produsele EPoX care fac parte din această familie, am remarcat BT-PA04A USB Printer Adapter. Acesta se conectează la imprimantă și permite tipărirea direct de pe PDA sau chiar de pe telefonul mobil. Pentru cei care conduc mașina foarte mult, dar în același timp doresc să poată vorbi la telefon fără să încalce legea, EPoX a prezentat headset-ul BT-HS02. La BT-HS02 ne-a plăcut atât designul futurist, cât și calitatea bună a sunetului.

www.epox.com



TRENDWARE TV-IP200

Supraveghere prin Internet



Odată cu lansarea camerelor web ce transmit imagini prin intermediul unei rețele, sistemele de securitate și supraveghere au devenit accesibile din punct de vedere financiar chiar și firmelor mici și medii. TRENDware ne propune o astfel de soluție: TV-IP200 Internet Camera Server. Cu ajutorul acestui echipament putem primi imagini dintr-o anumită locație direct într-o pagină de Internet. TV-IP200 poate fi conectată atât la Internet, cât și la o rețea locală, iar datele video sunt în format VGA (color, 640x480, 30 de cadre pe secundă). Este compatibilă cu rețelele cu sisteme de operare mixte, cum ar fi Windows și Macintosh. Software-ul ce însoțește camera web permite înregistrarea de cadre atunci când sunt depistate mișcări și chiar poate fi setată pentru a transmite e-mail-uri de avertizare către un administrator. TV-IP200 poate fi folosită și pentru realizarea de videoconferințe sau în alte aplicații ce necesită transmiterea de date video prin intermediul Internetului sau Intranetului.

www.trendware.com

SABRINA HSU
MARKETING EXECUTIVE
OVISLINK



XPC: Cum preconizați că vor evolua rețelele wireless pe piața întreprinderilor mici și mijlocii (IMM) și a utilizatorilor obișnuiți?

S.H.: Deoarece cererea pentru aplicații wireless a depășit sfera strictă a rețelelor de calculatoare, viitoarele echipamente wireless vor deveni părți componente din soluțiile integrate. Din punctul de vedere al mediului business, soluțiile wireless vor integra funcții de server, securitate și multimedia. În domeniul home networking transmisiunile wireless ale datelor audio-video și accesul fără fir la Internet vor cunoaște o dezvoltare foarte mare.

XPC: OvisLink a primit premiul "Best Choice" din partea TCA (Taipei Computer Association) pentru AirLive WMU-9000 VPN. Care sunt planurile OvisLink pentru sfârșitul acestui an?

S.H.: OvisLink are în plan să ofere până la sfârșitul acestui an soluții pentru rețele optice, gateway ADSL și VoIP, business multimedia center, management pentru Switch Gigabit și, nu în ultimul rând, echipamente wireless din familia LAN Ti Turbo.

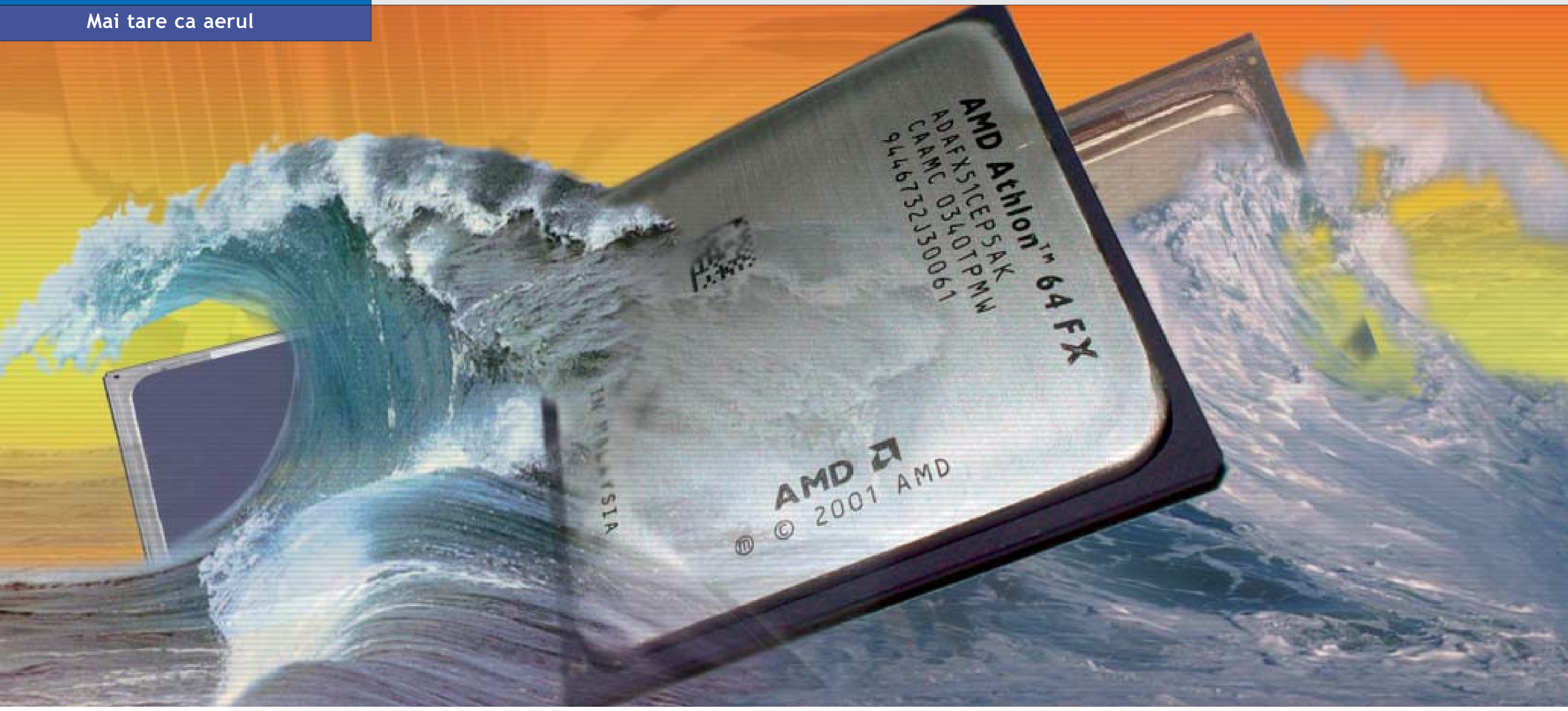
ASUS WL-300G

WLAN Access Point de la ASUS

Extinderea gamei de produse ASUS a ajuns chiar și în domeniul rețelisticii. La COMPUTEX am avut ocazia să admirăm (și chiar să testăm) în standul ASUS echipamente wireless cu performanțe comparabile cu ale produselor firmelor cu renume în networking. Dintre acestea ne-a atras atenția ASUS WL-300g, un Access Point Wireless ce este mai mult decât un bridge între rețelele cablate și cele wireless. ASUS WL-300g oferă funcții de router și DHCP. Standardul folosit pentru comunicarea wireless este IEEE 802.11g și reprezintă o soluție foarte bună pentru firmele mici care doresc să-și implementeze o rețea de tip WLAN. WL-300g nu are nevoie de alimentare separată deoarece suportă standardul IEEE802.3af (power over LAN) prin intermediul căruia energia este furnizată direct prin cablul de rețea. Deoarece include și un conector RF pentru antenă outdoor, poate fi folosit pentru a intermedia comunicarea între două sau mai multe rețele aflate în clădiri diferite.



www.asus.com



MAI TARE CA AERUL

ALTERNATIVE DE RACIRE

În momentul în care consumul procesoarelor a sărit peste 100W, soluţiile tradiţionale de răcire cu aer nu mai fac faţă, cel mai bun exemplu fiind noile procesoare Intel Prescott.

CONSUMUL DE PUTERE AL COMPONENTELOR DIN PC-uri ajungea la cifre de neimaginat cu câţiva ani în urmă. Practic, toate aceste componente au nevoie de răcire activă printr-un radiator dotat cu ventilator. Procesoarele actuale reprezintă cea mai mare problemă, deoarece cu răcire activă cu aer, temperatura în Full Load depăşeşte uşor 60°C. Din acest motiv mulţi îşi îndreaptă privirea asupra soluţiilor de răcire alternative, cu performanţe mai bune, însă cu un cost mai ridicat.

SISTEMELE DE RĂCIRE CU APĂ

Cum proprietăţile de disipare a căldurii ale apei sunt net superioare celor ale aerului, nu a trecut mult timp până când cineva a construit primul sistem de răcire cu apă pentru PC-uri. Un astfel de sistem este format din pompă, radiator, blocuri de răcire şi furtunuri de legătură. Opţional, se poate monta un rezervor cu o cantitate suplimentară de apă. Pompa este cea care circulă apa prin întregul sistem, radiatorul este cel ce răceşte apa încălzită de blocurile de răcire montate pe componentele disipatoare de căldură, iar furtunurile fac legătura între componente.

SISTEME DE RĂCIRE CU SCHIMBARE DE FAZĂ

Principiul de funcţionare al acestor sisteme este folosit şi la frigidere sau combine frigorifice, însă dimensiunile impuse de spaţiul redus din carcasa unui PC necesită unele artificii inginereşti. În general, aceste sisteme sunt livrate împreună cu carcasa, iar preţul depăşeşte 500$, fiind cele mai scumpe soluţii de răcire alternative. Performanţele sunt însă superioare sistemelor de răcire cu apă, efectul de schimbare de fază permiţând atingerea de temperaturi sub 0°C. Principiul de funcţionare este destul de simplu: un gaz aflat în stare lichidă la temperatură scăzută preia căldura degajată de procesor, se evaporă, ajunge la compresorul care îi scade volumul şi este trimis mai departe la condensator, unde este transformat în stare lichidă la temperatură scăzută. De aici gazul în stare lichidă ajunge iar la procesor, ciclul fiind reluat.

EFECTUL PELTIER

Constă în introducerea unui curent în joncţiunea dintre două metale diferite; în funcţie de sensul curentului apare fenomenul de absorbţie sau degajare de căldură. Coolerele ce folosesc acest efect au nevoie de o ventilaţie bună în carcasă pentru a putea răci elementul care se încălzeşte. De asemenea, dacă procesorul sistemului nu este folosit, temperatura sa scade foarte mult, existând pericolul formării condensului, dăunător circuitelor electrice. Din acest motiv este necesară dotarea coolerelor ce folosesc efectul Peltier cu unităţi de control care să varieze curentul trimis în joncţiune în funcţie de ocuparea procesorului.

SISTEMUL DE TEST

Testul nostru a fost împărţit în două categorii: coolere pentru platforma Socket 478 şi Socket A. Pentru Socket 478 am folosit placa de bază ABIT IC7-G şi un procesor Intel Pentium 4 3.2GHz Prescott, iar pentru Socket A placa de bază ABIT AN7 cu un procesor Athlon XP 3200+ Barton. În testele de overclocking procesorul Intel Pentium 4 3.2GHz Prescott a funcţionat la 3.5GHz, cu V Core la valoarea normală, iar cel Athlon XP 3200+ Barton a funcţionat la 2.4GHz cu V Core mărit de la 1.65V la 1.725V. Pasta termoconductoare folosită pentru toate coolerele a fost Titan Silver, oferită de firma Depozitul de Calculatoare. Temperatura în cameră a fost constantă, la valoarea de 25°C. Ambele platforme au fost instalate în aer liber, în afara carcasei.

În ceea ce priveşte verdictul am punctat cu câte 10% pentru rezultatul în Idle al fiecărei frecvenţe (normală şi overclocking) şi câte 30% pentru rezultatul în Full Load (frecvenţă normală şi overclocking). Restul de 20% a fost împărţit în mod egal între ergonomie (nivelul de zgomot şi uşurinţa instalării) şi dotări (manualul de utilizare, pasta termoconductoare, componentele din pachet).

Zalman
Reserator 1



250$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Primul sistem de răcire cu apă Zalman impresionează prin dimensiuni şi zgomotul redus.

CONSTRUCŢIE
Principalul element de răcire a apei este radiatorul masiv de aproximativ 60cm înălţime ce se montează în afara carcasei. În interiorul acestuia se găseşte pompa cu un debit de 300l/h. Zalman Reserator 1 este dotat cu un element de răcire pentru procesor cu suprafaţa de contact aurită şi cu un element pentru placa video. Pentru a afla dacă sistemul funcţionează, avem un tub cu un indicator special. Interiorul radiatorului funcţionează pe post de rezervor cu o capacitate de aproximativ 2.5 litri. Zgomotul produs în timpul funcţionării este 0 datorită construcţiei ingenioase.

PERFORMANŢE
Deşi temperatura de 57° înregistrată în Idle la frecvenţa normală a procesorului Intel Pentium 4 3.2GHz Prescott nu pare normală, trebuie ţinut cont de cooler-ul BOX livrat de Intel ce a obţinut 65° în aceleaşi condiţii. Pe platforma Socket A nu am putut instala Zalman Reserator 1 din cauza condensatorilor prea apropiaţi de socket.

CONCLUZIE
Cei care nu sunt deranjaţi de dimensiunile foarte mari vor găsi în Zalman Reserator 1 un produs performant şi silenţios.

- Platformă: **Socket A / 478 / 754 / 940 / 939**
- Material construcţie: **Aluminiu anodizat**
- Greutate (g): **6500**
- Dimensiuni radiator (Lxlxh): **150x150x592mm**
- Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **-**
- Turaţie ventilator (RPM): **-**
- Debit pompă: **300l/h**
- Zgomot (dBA): **N/A**
- Putere consumată (W): **5**
- Certificare: **Toate vitezele**

Verdict 9.11

Dr. Thermal
Twin Cooler



52$ / 12 luni
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

Sistemul de răcire folosit de Dr. Thermal Twin Cooler este o combinaţie între clasicul radiator plus ventilator şi principiul vapor chamber.

CONSTRUCŢIE
Dr. Thermal Twin Cooler este format din două radiatoare legate printr-un sistem heatpipe (în partea superioară vaporii formaţi din încălzirea lichidului de răcire sunt condensaţi, ajungând din nou în partea de jos a conductei). Radiatorul aflat în contact cu procesorul este răcit şi de un ventilator de 70mm diametru, cu o turaţie de 3200RPM, destul de gălăgios. Înaintea achiziţionării trebuie să ţineţi cont de poziţionarea socket-ului procesorului, astfel încât Twin Cooler să poată sta cu cel de-al doilea radiator orientat în sus, în caz contrar neputând fi montat în carcasă.

PERFORMANŢE
Performanţele lui Dr. Thermal Twin Cooler sunt destul de slabe, în Full Load temperaturile situându-se în jurul valorii de 90°. Totuşi, Twin Cooler este certificat pentru procesoare cu o frecvenţă maximă de 3.06GHz.

CONCLUZIE
Dr. Thermal Twin Cooler propune o soluţie de răcire inedită, cu performanţe decente dacă este utilizat împreună cu procesoare cu frecvenţe mai mici.

- Platformă: **Socket 478**
- Material construcţie: **Aluminiu**
- Greutate (g): **N/A**
- Dimensiuni radiator (Lxlxh): **N/A**
- Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **70x70x25mm**
- Turaţie ventilator (RPM): **3200RPM**
- Debit pompă: **-**
- Zgomot (dBA): **N/A**
- Putere consumată (W): **2.5**
- Certificare: **3.06GHz**

Verdict 5.23

Thermaltake
SubZero4G



123€ / 12 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Thermaltake SubZero4G foloseşte ca principiu de răcire efectul Peltier.

CONSTRUCŢIE
Cooler-ul este format din radiatorul cu suprafaţa termoconductoare ce se montează pe procesor şi unitatea de comandă ce se montează într-un slot PCI. Thermaltake SubZero4G mai este livrat cu un ventilator cu LED-uri albastre pentru carcasă, de 80x80x25mm, şi un ventilator de rezervă pentru radiatorul procesorului. Montarea se face uşor. Odată cu creşterea temperaturii procesorului creşte şi intensitatea curentului trimis către suprafaţa termoconductoare, unitatea de control încălzindu-se, lucru ce duce la pornirea ventilatorului intern foarte gălăgios. Dacă Thermaltake SubZero4G este folosit împreună cu alte componente mari consumatoare de curent, trebuie avută în vedere achiziţionarea unei surse de alimentare performante.

PERFORMANŢE
Temperaturile obţinute în Idle sunt cele mai mici din test, însă în overclocking am înregistrat 58°, mai mult cu 5° faţă de cel mai apropiat concurent.

CONCLUZIE
Thermaltake SubZero4G reprezintă o soluţie ingenioasă cu performanţe satisfăcătoare în majoritatea împrejurărilor.

- Platformă: **Socket A**
- Material construcţie: **Aluminiu+cupru**
- Greutate (g): **379**
- Dimensiuni radiator (Lxlxh): **80x68.5x41.3mm**
- Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **70x70x15mm**
- Turaţie ventilator (RPM): **4800RPM**
- Debit pompă: **32CFM**
- Zgomot (dBA): **39**
- Putere consumată (W): **maxim 73**
- Certificare: **Athlon XP 3400+**

Verdict 7.80

Evercool
WC-201



110$ / 12 luni
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

Evercool WC-201 este gândit ca o soluţie de răcire cu apă ce ocupă un lăcaş de 5.25" în partea din faţă a carcasei.

CONSTRUCŢIE
Unitatea de control conţine pompa, un radiator de mici dimensiuni şi un ventilator de 80x80x15mm, precum şi rezervorul de apă. În partea frontală, se află un ecran LCD ce afişează turaţia ventilatoarelor şi temperatura senzorului livrat împreună cu Evercool WC-201. Un potenţiometru reglează turaţia ventilatoarelor sistemului de răcire. Evercool a mai dotat WC-201 cu un radiator şi ventilator de 80x80x25mm ce se montează în interiorul carcasei. Pentru placa video este livrat un bloc de răcire compatibil cu majoritatea modelelor actuale. Manualul de utilizare este foarte bine alcătuit.

PERFORMANŢE
Diferenţele între suprafeţele de disipare ale lui Athlon XP şi Pentium 4 au dus la comportări diferite ale lui Evercool WC-201. Astfel, puterea maximă consumată de procesorul Prescott este mai eficient disipată de cele două radiatoare şi ventilatoare ale lui Evercool WC-201.

CONCLUZIE
Evercool WC-201 oferă performanţe bune, fiind compatibil cu toate platformele actuale.

- Platformă: **Socket A / 478 / 754 / 939 / 940**
- Material construcţie: **Aluminiu+cupru**
- Greutate (g): **N/A**
- Dimensiuni radiator (Lxlxh): **94x85x40mm**
- Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **80x80x25mm**
- Turaţie ventilator (RPM): **2000RPM**
- Debit pompă: **N/A**
- Zgomot (dBA): **N/A**
- Putere consumată (W): **N/A**
- Certificare: **Toate vitezele**

Verdict **8.73 / 8.12**

Data Cooler
DWC-A1



91$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Pentru începători, Data Cooler a conceput DWC-A1, un kit de răcire cu apă pentru procesoarele Socket A şi Socket 478, ce vine preinstalat.

CONSTRUCŢIE
Pentru a uşura instalarea în carcasă, pompa, radiatorul şi ventilatorul de răcire sunt montate într-o carcasă semitransparentă de plastic ce se montează într-un lăcaş de 5.25". Blocul de răcire al procesorului este dotat cu un ventilator adiţional de 60x60x10mm ce produce un zgomot puternic la turaţia maximă de 5200RPM. Din panoul frontal al lui Data Cooler DWC-A1 se pot seta vitezele ventilatoarelor în trei paşi şi se poate observa temperatura senzorului încorporat, ce poate fi ataşat oriunde în interiorul carcasei. Blocul ce se montează pe procesor este fabricat din cupru.

PERFORMANŢE
Rezulatele obţinute în cazul platformei Socket A au fost avantajate de circuitul scurt al apei prin cele două tuburi ale lui Data Cooler DWC-A1. În cazul platformei Socket 478 se face simţită nevoia unui radiator cu ventilator de dimensiuni mai mari.

CONCLUZIE
Data Cooler DWC-A1 este o soluţie bună pentru cei care nu au abilităţi practice dezvoltate.

- Platformă: **Socket A / 478**
- Material construcţie: **Cupru**
- Greutate (g): **N/A**
- Dimensiuni radiator (Lxlxh): **N/A**
- Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **60x60x10mm**
- Turaţie ventilator (RPM): **5200RPM**
- Debit pompă: **N/A**
- Zgomot (dBA): **31**
- Putere consumată (W): **2.64**
- Certificare: **N/A**

Verdict **6.30 / 8.28**

Titan
TWC-A04



99€ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Titan TWC-A04 este o soluţie completă de răcire cu apă, fiind compatibilă cu toate platformele actuale şi având posibilitatea de montare în interiorul şi în exteriorul carcasei.

CONSTRUCŢIE
Unitatea centrală cu rezervorul, pompa şi un radiator răcit de un ventilator se montează în exteriorul carcasei sau în două lăcaşuri de 5.25". Pe panoul frontal se poate modifica viteza de rotaţie a ventilatorului. Se pot observa pe un ecran LCD temperatura senzorului livrat împreună cu TWC-A04 şi turaţia ventilatorului. În interiorul PC-ului se mai montează un radiator dotat cu ventilator de 80x80x35mm. La viteză maximă Titan TWC-A04 este gălăgios. Blocul de răcire al procesorului este bine finisat.

PERFORMANŢE
Diferenţa faţă de locul al doilea din topul Socket 478 este foarte mică în cazul testului de overclocking în Full Load, scăderea temperaturii datorându-se celor două radiatoare mari. În cazul platformei Socket A, Titan TWC-A04 reuşeşte să sufle locul întâi lui Data Cooler DWC-A1 datorită dotărilor mult mai bune.

CONCLUZIE
Titan TWC-A04 impresionează plăcut prin dotările excelente şi performanţa onorabilă.

- Platformă: **Socket A / 478 / 754 / 940 / 939**
- Material construcţie: **Aluminiu+cupru**
- Greutate (g): **N/A**
- Dimensiuni radiator (Lxlxh): **94.7x86.47x76mm**
- Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **80x80x35mm**
- Turaţie ventilator (RPM): **2800RPM**
- Debit pompă: **N/A**
- Zgomot (dBA): **27**
- Putere consumată (W): **1.62**
- Certificare: **N/A**

Verdict **7.94 / 8.30**



➲ **Asetek Vapochill este unul dintre cele mai cunoscute sisteme de răcire cu schimbare de fază**

Din testul nostru se poate observa că sistemele de răcire cu apă sunt cea mai bună alternativă actuală, dacă se dorește o putere de răcire mare și un nivel de zgomot acceptabil. Prețul este mai mare decât cel al soluțiilor convenționale de răcire, dar totuși incomparabil mai mic decât cel al sistemelor cu schimbare de fază.

Pentru a avea un termen de comparație cu un astfel de sistem, am mărit frecvența de funcționare a unui procesor Athlon XP Barton 2500+ la 1833MHz frecvență standard la 2300MHz. Temperatura indicată de sistemul Asetek Vapochill folosit a fost de -15°C. Placa de bază a sistemului trimis de firma Best Computers a fost ABIT NF7-S v2.0. Prețul estimat al lui Asetek Vapochill este de 600€, mult mai mult decât sistemele de răcire din test.

O alternativă interesantă pentru cei care au ca principală preocupare liniștea este TS Heatronics/Scythe Heatlane Zen NCU-1000, oferit de firma Quartz Computer. Acesta este o soluție de răcire fără ventilator ce se bazează doar pe radiatorul de dimensiuni foarte mari. În test am obținut în Full Load cu un procesor Intel Pentium 4 2.4C Northwood 90°C. Heatlane Zen NCU-1000 nu este o soluție pentru procesoarele foarte performante ale momentului, însă poate fi folosit împreună cu un procesor cu o frecvență mai mică.

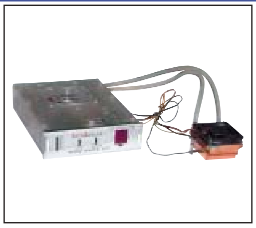
CONCLUZIE

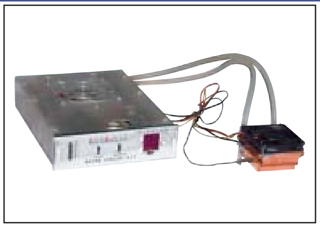
Per total se pot observa tendința de ușurare a instalării sistemelor de răcire cu apă și scăderea prețului în jurul valorii de 100$. Astfel, cele două principale dezavantaje ale acestor soluții încep să se estompeze.

Ionuț Popa



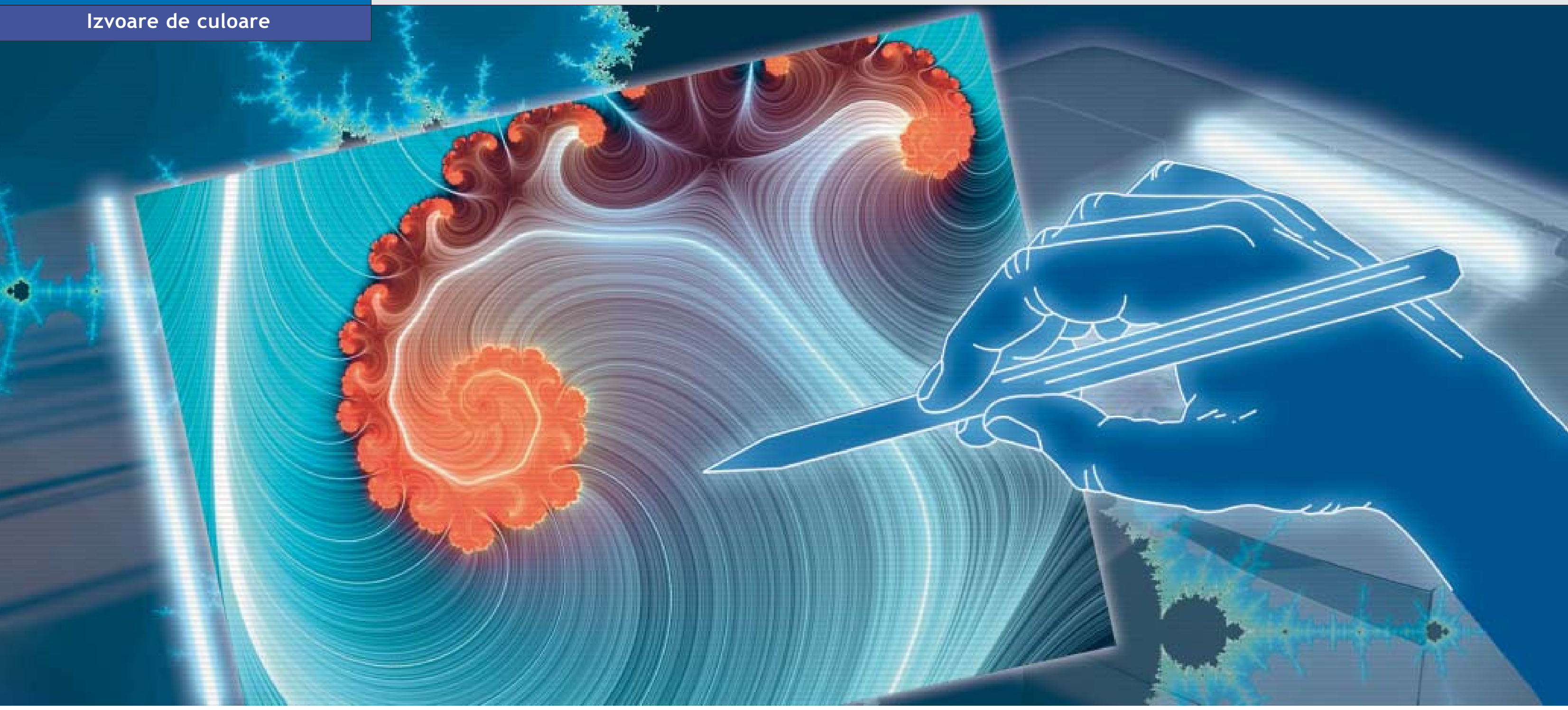
➲ **Heatlane Zen NCU-1000**

	Zalman Reserator 1	Evercool WC-201	Titan TWC-A04	Data Cooler DWC-A1	Dr. Thermal Twin Cooler
					
Preț	250$	110$	99€	91$	52$
Platformă	Socket A / 478 / 754 / 940 / 939	Socket A / 478 / 754 / 939 / 940	Socket A / 478 / 754 / 940 / 939	Socket A / 478	Socket 478
Tehnologie răcire	Apă	Apă	Apă	Apă	Vapor chamber
Rezultate teste					
Idle Normal	57	59	62	64	67
Full Load Normal	71	73	78	85	88
Idle Overclocking	60	60	64	65	68
Full Load Overclocking	76	77	79	87	90
Note teste					
Performanță	9.08	8.66	7.61	5.81	4.91
Ergonomie	8.5	8	8.5	8.5	7
Dotări	10	10	10	8	6
Verdict	9.11	8.73	7.94	6.30	5.23

	Titan TWC-A04	Data Cooler DWC-A1	Evercool WC-201	Thermaltake SubZero4G
				
Preț	99€		110$	123€
Platformă	Socket A / 478 / 754 / 940 / 939	Socket A / 478	Socket A / 478 / 754 / 939 / 940	Socket A
Tehnologie răcire	Apă	Apă	Apă	Peltier
Rezultate teste				
Idle Normal	33	33	35	32
Full Load Normal	49	48	50	50
Idle Overclocking	34	34	35	31
Full Load Overclocking	52	49	53	58
Note teste				
Performanță	8.06	8.29	7.89	7.74
Ergonomie	8.5	8.5	8	8.5
Dotări	10	8	10	7.5
Verdict	8.30	8.28	8.12	7.80



SAMSUNG
12 ms
Fast Response Time
Nr.1 IN TOP XtremPC
RECOMANDAT PC WORLD Performanță
GARANTIE 3 ANI
wise view
SyncMaster 172X TFT
Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 160x140
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 12 ms
Interfata: Analog si Digital
Pliere in multiple unghiuri
DECK Computers
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
www.samsungelectronics.ro



Izvoare de culoare
Desenand cu laserul

Ieftinirea imprimantelor laser color a condus la o creştere imediată a interesului utilizatorilor pentru acest tip de periferice. Acesta este şi motivul pentru care am considerat oportun un test de imprimante laser color.

DUPĂ MULT TIMP DE LINIŞTE, AM REMARCAT ÎN ultimii doi ani o scădere rapidă a preţurilor pentru imprimantele laser. Concurenţa s-a ascuţit tot mai accentuat din momentul în care în scena imprimantelor laser a intrat şi Samsung, ce practică o politică de preţuri agresivă.

DE CE SĂ CUMPĂR O IMPRIMANTĂ LASER?

Chiar dacă sunt mai scumpe, imprimantele laser oferă mai multe avantaje faţă de imprimantele inkjet. Viteza este unul dintre principalele motive pentru care ar trebui să alegem o imprimantă laser. Dacă avem de printat în fiecare zi cel puţin 20-30 de pagini, diferenţa de cost între o imprimantă laser şi una inkjet se va amortiza în scurt timp, deoarece costul pe pagină este mult mai mic în tipărirea laser. În plus, imprimantele laser nu sunt atât de pretenţioase cu tipul de hârtie folosit.

LASER COLOR SAU MONOCROM?

Dacă până acum diferenţa de preţ între cele două tipuri de imprimante laser era uriaşă, în acest moment, cu un mic efort financiar, se poate achiziţiona o imprimantă laser color. Documentele tipărite color arată mult mai bine decât cele monocrom, iar în cazul graficelor sau mai ales al fotografiilor tipărirea monocrom nu evidenţiază mesajul care ar trebui transmis privitorului. Dacă bugetul iniţial nu vă permite, o soluţie alternativă ar fi achiziţionarea a două imprimante: una laser monocrom pentru volum mare şi una inkjet pentru fotografii. Totuşi, dacă vă place să tipăriţi un volum foarte mare de documente color, costul va fi exorbitant pentru consumabilele inkjet. În acest caz, soluţia salvatoare se numeşte imprimanta laser color.

CUM FUNCŢIONEAZĂ O IMPRIMANTĂ LASER COLOR?

Termenul laser din denumirea acestor periferice nu este potrivit, însă utilizatorii şi producătorii s-au obişnuit cu el. Principiul care stă la baza funcţionării imprimantelor laser color este energia electrostatică ce este utilizată pe post de liant. Principala componentă este cilindrul (un fotoreceptor realizat dintr-un material fotoconductiv). După ce cilindrul este încărcat electrostatic, se roteşte în jurul axei sale, iar o rază laser baleiază pe suprafaţa acestuia, desenând imaginea care urmează a fi tipărită. La intrarea în contact a cilindrului cu tonerul particulele acestuia din urmă sunt atrase de suprafaţa cilindrului încărcată electrostatic. În final particulele de pe cilindru sunt atrase pe coală, unde sunt contopite cu fibrele hârtiei prin acţionarea mecanică a două role.

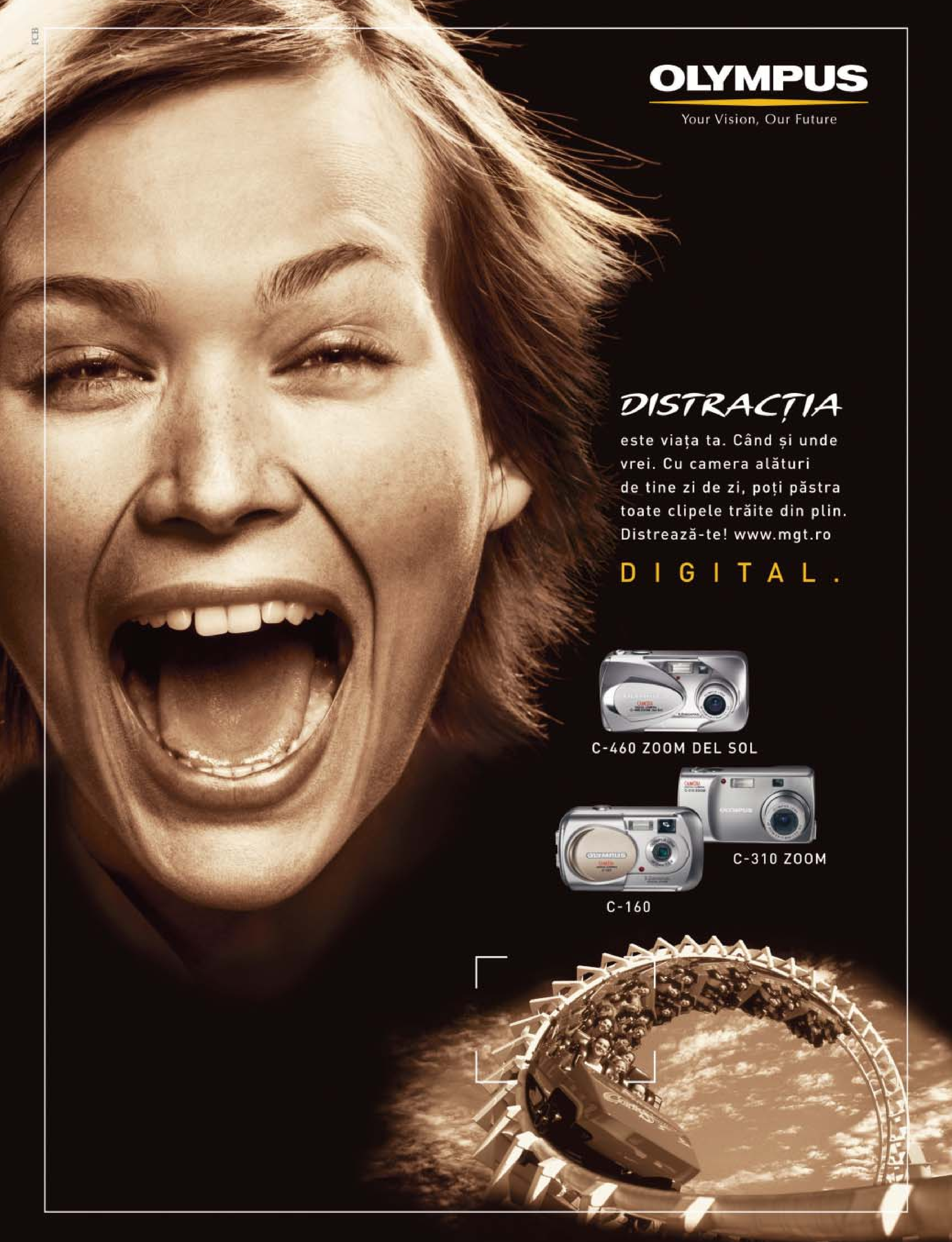
SISTEM DE TEST

Pentru testare au fost printate 50 de pagini de text monocrom şi 50 de pagini mixt color (text şi imagine). Ponderea vitezei în nota finală a fost de 20% pentru modul monocrom şi 40% pentru modul color. Calitatea (atât a textului, cât şi a imaginilor color) a influenţat cu 30% verdictul nostru. Ergonomia (aici am inclus uşurinţa în exploatare şi întreţinere) şi software-ul au contribuit cu 10%. Sistemul de calcul a fost ales astfel încât să se încadreze în categoria calculatoarelor de tip office: procesor Celeron 2.4GHz, placă video integrată, harddisk de 60GB, 512MB RAM.

CONCLUZIE

Testul ne-a dovedit că oferta de imprimante laser color sub 1000€ este una matură şi bogată, iar preţurile au devenit mai accesibile ca oricând. Astfel, dacă avem în vedere achiziţionarea unei imprimante, este bine să luăm în calcul şi modelele laser color. Nu vă vor afecta foarte mult bugetul, iar economia făcută cu preţul pe pagină merită efortul iniţial.

Liviu Marica


OLYMPUS
Your Vision, Our Future
DISTRACȚIA
este viața ta. Când și unde vrei. Cu camera alături de tine zi de zi, poți păstra toate clipele trăite din plin. Distrează-te! www.mgt.ro
DIGITAL.
C-460 ZOOM DEL SOL
C-310 ZOOM
C-160

Lexmark C 510



470€ / 12 luni
CEEmark România
021-323.68.07
www.lexmark.ro

Lexmark C 510 a fost lansată în România la patru zile după ce noi deja o testasem. Fiind un produs atât de nou (practic nici nu era disponibilă pe piață la ora testului), specificațiile tehnice sunt la înălțime. Soluția de la Lexmark este condusă de un procesor de 500MHz și 64MB de memorie și poate tipări până la 30 de pagini pe minut în modul monocrom și opt pagini pe minut în documente color.

PRIMA IMPRESIE

Lexmark C 510 este o imprimantă cu dimensiuni mari, fiind nevoie de forța fizică a doi oameni pentru a o monta în laboratorul nostru hardware. Totuși, spațiul ocupat în birou este rezonabil deoarece aria bazei este mai mică comparativ cu celelalte imprimante laser color.

TEHNOLOGII

Volumul maxim recomandat este de 35.000 de pagini pe lună, iar tonerele asigură tipărirea a 6600 pagini color și 10.000 pagini monocrom. Aceste valori mari garantează o intervenție minimă din partea utilizatorului în activitatea de întreținere și un cost mic pe pagină. O noutate o reprezintă funcția de "Color Coverage Estimator" prin care utilizatorul are posibilitatea de a monitoriza cât de mult din fiecare culoare este folosit în tipărirea unei anumite imagini. Mai mult, prin aplicarea opțiunilor de economisire a tonerului se poate compara eficient ce pierdere de calitate există și cât la sută din fiecare culoare se economisește.

CONCLUZIE

Lexmark C 510 s-a dovedit a fi cea mai performantă soluție din test și a reușit să ne convingă de utilitatea unei imprimante laser color. Prin rezultatele bune obținute în teste, Lexmark C 510 reușește să obțină "Soluție performantă".

- Viteză tipărire monocrom: **30ppm**
- Viteză tipărire color: **8ppm**
- Capacitate totală tăvi: **250**
- Conectare: **USB 2.0, paralel**

Verdict 80.18

Samsung CLP 500



340€ / 12 luni
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

Cea mai recentă imprimantă Samsung face parte din familia laser color, iar prețul este comparabil cu al unei imprimante monocrom de aceeași viteză. Acest nou produs promite să redefinească, prin prețul mic de achiziție, percepția utilizatorilor în privința imprimării laser color.

PRIMA IMPRESIE

Odată cu primul document tipărit am remarcat zgomotul redus comparativ cu celelalte imprimante laser color. Acest fapt este datorat tehnologiei de imprimare numită Non-Orbiting Noiseless Optic Imaging System (NO NOIS). În esență, prin această tehnologie se folosește un cilindru mai mare decât în mod obișnuit, iar cartușele de toner sunt fixe. Schimbarea cartușelor se realizează într-un mod foarte simplu, nefiind nevoie de cunoștințe tehnice avansate pentru a efectua această operație.

TEHNOLOGII

Viteza de tipărire monocrom a documentelor este suficient de mare pentru majoritatea utilizatorilor. Este uimitor că Samsung CLP 500 are duplex automat în lista de facilități standard, deoarece această opțiune este o raritate în cazul imprimantelor laser color sub 1000€. Cartușele de toner permit tipărirea a 7000 de pagini monocrom și 5000 de pagini color. Din păcate, cartușele de toner care vin cu imprimanta permit tipărirea a numai 1500 pagini color și 2000 de pagini monocrom; prin urmare, dacă volumul de tipărire este mare, va trebui să achiziționați destul de repede noi consumabile.

CONCLUZIE

O recomandăm utilizatorilor cu buget limitat ce își doresc o imprimantă laser color rapidă.

- Viteză tipărire monocrom: **20ppm**
- Viteză tipărire color: **5ppm**
- Capacitate totală tăvi: **350**
- Conectare: **USB 2.0, paralel**

Verdict 64.67

HP color LaserJet 3500



729€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72
www.hp.com.ro

Imprimanta laser HP color LaserJet 3500 are aceeași viteză de tipărire atât pentru modul color, cât și pentru cel monocrom: 12 pagini pe minut. Acest fapt se datorează tehnologiei de printare single-pass. Prin intermediul acestei tehnologii, cartușele de toner sunt aliniate vertical, iar pagina este trecută o singură dată prin mecanismele imprimantei, și nu de patru ori (câte o dată pentru fiecare culoare), cum se întâmplă în cazul majorității imprimantelor laser color.

PRIMA IMPRESIE

HP color LaserJet 3500 este o imprimantă masivă, cu o greutate de 32.5kg. În tipărirea color este cea mai rapidă imprimantă din test, însă la testul monocrom s-a dovedit a fi cea mai lentă. Alături de Lexmark C 510, are cel mai bun balans al culorilor.

TEHNOLOGII

Deoarece HP color LaserJet 3500 folosește tehnologia "instant-on fuser", prima pagină va fi tipărită rapid în numai 22 de secunde, indiferent dacă imprimanta nu a mai fost folosită de mult timp și se află în modurile "energy-saving" sau "powersave". Este disponibilă și varianta HP color LaserJet 3500N, ce are în plus un HP server de printare extern Jetdirect en3700 (conectarea se face prin intermediul portului USB 2.0).

CONCLUZIE

HP color LaserJet 3500 reprezintă o soluție bună pentru cei care doresc o imprimantă capabilă să tipărească rapid documente color. Deoarece a obținut cel mai bun rezultat în testul de imprimare color, HP color LaserJet 3500 a primit din partea noastră "Locul 1 în top".

- Viteză tipărire monocrom: **12ppm**
- Viteză tipărire color: **12ppm**
- Capacitate totală tăvi: **600**
- Conectare: **USB 2.0**

Verdict 79.69

HP
color LaserJet 2550N



639€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72
www.hp.com.ro

Imprimantele laser color din seria HP color LaserJet 2550 vin în trei variante: LaserJet 2550L (varianta standard la prețul de 459€), LaserJet 2550Ln (varianta cu placă de rețea, la un preț de 549€) și LaserJet 2550N, ce are în plus față de modelul de bază placă de rețea și o tavă suplimentară de 250 coli. Toate trei variantele au procesor Motorola la 264MHz și pot tipări cu o viteză de până la 19 pagini pe minut în modul monocrom și 4 pagini pe minut în documentele color.

PRIMA IMPRESIE
LaserJet 2550N are o greutate rezonabilă pentru o imprimantă laser color, însă vă recomandăm să nu încercați să o mutați de unii singuri prin birou. Capacitatea tăvilor de hârtie este foarte importantă pentru o imprimantă laser de rețea. Imaginați-vă ce înseamnă să alimentezi imprimanta cu hârtie cel puțin de patru ori pe zi. Din acest punct de vedere LaserJet 2550N oferă o capacitate totală de 375 pagini, suficient pentru o zi normală de lucru. Cei care doresc o capacitate mai mare pot opta pentru achiziționarea unei tăvi de 500 de coli.

TEHNOLOGII
Modul de imprimare este 4-pass, prin urmare viteza scade foarte mult în tipărirea documentelor color comparativ cu modul monocrom. Așteptarea merită, deoarece calitatea imaginilor color este bună. În tipărirea monocrom literele au fost clare și negre chiar și în testul cu fonturi "Microsoft Sans Serif" de 2.

CONCLUZIE
O soluție foarte bună pentru birourile care au nevoie de o imprimantă laser color rapidă în documentele text și care să poate fi legată direct la rețea.

- Viteză tipărire monocrom: **19ppm**
- Viteză tipărire color: **4ppm**
- Capacitate totală tăvi: **375**
- Conectare: **USB 2.0**

Verdict 59.74

Canon
LaserShot LBP2410



580€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Prin instalarea modului adițional AXIS 1611, LaserShot LBP2410 este transformată rapid într-o imprimantă de rețea.

PRIMA IMPRESIE
Cu o greutate de numai 20.7kg, LaserShot LBP2410 este cea mai ușoară imprimantă din acest test. Capacitatea de alimentare este de 125 pagini, iar tava este de tipul întâlnit la imprimantele inkjet, nu casetă, cum au în general imprimantele laser. O funcție foarte utilă este "Auto Colour Mode" prin care imprimanta detectează automat ce tip de document este, color sau monocrom. Pentru imprimantele laser care nu au această opțiune, cum ar fi Brother HL-2700CN, trebuie setat înainte de tipărire tipul de document. Astfel, dacă setarea este color și documentul este monocrom îl va tipări la viteza pentru color.

TEHNOLOGII
Dispune de tehnologia "Color CAPT's" ce este compusă din trei funcții speciale: "Soft UFR (Ultra Fast Rendering)", "Hi-SCoA (Smart Compression Architecture)" și "Pipeline Transfer". Prin "Soft UFR" se obține o creștere a vitezei de procesare de până la 50%. "Hi-SCoA" accelerează imprimarea prin compresia datelor între 1/3 și 1/5 din mărimea lor inițială. "Pipeline Transfer" oferă o metodă specială de transfer al datelor prin care se evită ocuparea memoriei imprimantei. Astfel, dispare necesitatea dotării imprimantei cu o cantitate mare de memorie.

CONCLUZIE
LaserShot LBP2410 s-a remarcat în timpul testelor prin drivere bine realizate și timpul scurt de răspuns de la primirea comenzii chiar și atunci când se afla în stand-by.

- Viteză tipărire monocrom: **16ppm**
- Viteză tipărire color: **4ppm**
- Capacitate totală tăvi: **125**
- Conectare: **USB 2.0**

Verdict 57.17

Brother
HL-2700CN



869€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Brother HL-2700CN are o viteză de până la 31 de pagini în modul monocrom și 8 pagini în documentele color. Are la bază un procesor la 300MHz și memorie de 64MB (expandabilă la 576MB). Este dotată cu placă de rețea și cu un pachet software eficient (BR-Admin) de gestionare a imprimantei atunci când este conectată pe portul LAN (10/100Base-TX).

PRIMA IMPRESIE
Este o imprimantă masivă, cu o greutate de 31.5kg. Capacitatea totală a tăvilor este de 250 pagini. Atunci când este folosită pe post de imprimantă de rețea, documentele se pot proteja cu parolă în momentul trimiterii spre tipărire. În acest mod tipărirea efectivă se realizează doar în momentul în care este introdus codul respectiv de la panoul de comandă al imprimantei. Astfel, documentele sunt protejate de privirile indiscrete, în caz că se ajunge mai târziu la imprimantă.

TEHNOLOGII
Panoul de comandă conține un buton de anulare a tipăririi, unul de start și două pentru navigarea în meniuri. Ecranul LCD are două linii de câte 16 caractere fiecare. În testele noastre a fost cea mai rapidă în tipărirea monocrom, la mică distanță de soluția Lexmark. În testele de imprimare color s-a situat pe locul al doilea, după HP 3500, și cu doar 0.04ppm mai mult decât Lexmark C 510.

CONCLUZIE
Este o soluție excelentă pentru cei care doresc o imprimantă de rețea laser color capabilă de viteză mare în documentele monocrom. Din păcate, viteza și calitatea de imprimare în documentele color au contribuit la plasarea imprimantei Brother HL-2700CN doar pe locul al treilea în acest test.

- Viteză tipărire monocrom: **31ppm**
- Viteză tipărire color: **8ppm**
- Capacitate totală tăvi: **250**
- Conectare: **USB 2.0, paralel, LAN**

Verdict 76.57

DICŢIONAR

DPI
Unitate de măsură folosită în sistemele de imprimare pentru a măsura rezoluţia.

DUPLEX AUTOMAT
Mecanism al imprimantelor care permite tipărirea automată pe ambele suprafeţe ale hârtiei.

DUPLEX MANUAL
Funcţie software ce ajută utilizatorul să tipărească pe ambele suprafeţe ale hârtiei. Toate paginile documentului sunt tipărite pe o parte, iar la final utilizatorul este îndrumat cum să repoziţioneze paginile tipărite astfel încât acestea să fie printate corect şi pe suprafaţa cealaltă.

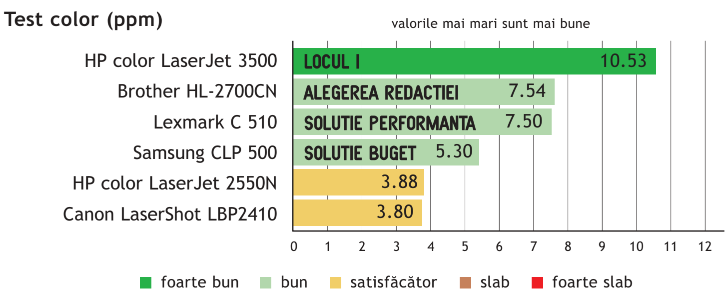
FUSER
Componentă a imprimantelor laser ce topeşte tonerul pe hârtie.

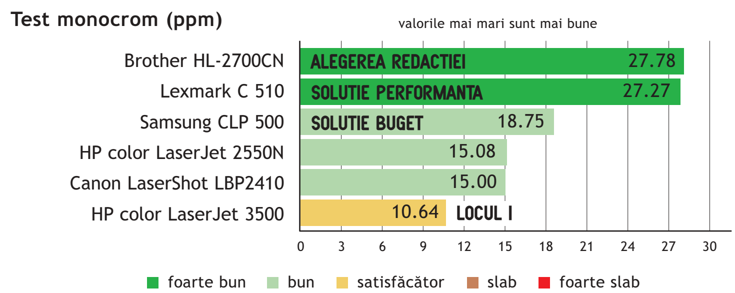
PPM
Pagini pe minut. Unitate de măsură folosită pentru a determina viteza de tipărire a imprimantelor sau a copiatoarelor.

TONER
Cerneală sub formă de pudră ce este încărcată electromagnetic. Este folosită în imprimarea laser şi în aparatele de copiat.

TRUETYPE FONTS
Fonturi care sunt realizate pe baza graficii vectoriale.

Imprimante laser color












	HP color LaserJet 3500	Lexmark C 510	Brother HL-2700CN	Samsung CLP 500	HP color LaserJet 2550N	Canon LaserShot LBP2410
Preţ	729€	470€	869€	340€	639€	580€
Detalii tehnice						
Metodă printare	Single-pass	4-pass	Electrophotographic	4-pass	4-pass	Advanced Print Technology
Frecvenţă procesor	350MHz	500MHz	300MHz	SPGP 120MHz	Motorola 264MHz	N/A
Memorie instalată	64MB	64MB	64MB	64MB	64MB	8MB
Memorie maximă	64MB	320MB	576MB	192MB	192MB	8MB
Viteză tipărire monocrom	12ppm	30ppm	31ppm	20ppm	19ppm	16ppm
Viteză tipărire color	12ppm	8ppm	8ppm	5ppm	4ppm	4ppm
Prima pagină monocrom	22 secunde	13 secunde	13 secunde	15 secunde	29 secunde	16 secunde
Prima pagină full color	22 secunde	19 secunde	19 secunde	24 secunde	29 secunde	27 secunde
Conectare	USB 2.0	USB 2.0, paralel	USB 2.0, paralel, LAN	USB 2.0, paralel	USB 2.0, paralel, LAN	USB 2.0
Limbaje de printare	HP JetReady 4.0	Emulare PostScript 3, Emulare PCL6	BR-Script 3, PCL5C, PCL6	SPL-Color	HP PCL 6, HP Postscript level 3 Emulation	GDI Based
Rezoluţie color	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi
Rezoluţie monocrom	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi
Capacitate standard tăvi	600	250	250	350	375	125
Capacitate maximă tăvi	850	780	530	850	875	375
Tipărire duplex	Manual	Manual	Manual	Da	Manual	Manual
Pagini pe lună (recomandat)	45.000	35.000	N/A	35.000	30.000	N/A
Nivel zgomot	N/A	53dBA	66dBA	48dBA	N/A	53dBA
Dimensiuni	500x447x467mm	385x495x420mm	480x420x385mm	510x470x405mm	482x452x325mm	482x451x325mm
Greutate	32.5kg	30.3kg	31.5kg	35kg	21.7kg	20.7kg
Rezultate teste						
Prima pagină full color	22 secunde	14 secunde	14 secunde	28 secunde	38 secunde	17 secunde
Prima pagină monocrom	21 secunde	20 secunde	24 secunde	22 secunde	25 secunde	29 secunde
Text	10.64ppm	27.27ppm	27.78ppm	18.75ppm	15.08ppm	15ppm
Mixt	10.53ppm	7.5ppm	7.54ppm	5.3ppm	3.88ppm	3.80ppm
Note teste						
Notă viteză monocrom	35.47	90.9	92.6	62.5	50.27	50
Notă viteză color	87.75	62.5	64.5	44.17	32.33	31.67
Calitate text	95	95	85	90	95	90
Calitate imagine	100	95	80	85	95	90
Ergonomie	85	80	80	85	85	80
Dotări	75	70	75	85	85	70
Verdict	79.69	79.18	76.57	64.67	59.99	57.17


925X 915P
8 SIGMA Series
Motherboard
GIGABYTE 8Σ Series
Fusion of Top Innovations
Processor
LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor
Memory
Dual Channel DDR2 533
D.P.S
U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)
Ethernet
Dual Gigabit LAN
Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus
Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0
Audio
Intel® High Definition Audio
ShieldWare
A solid pack of unique software features
GA-8ANXP-D
• Intel® 925X
• 8Σ Series
• U-Plus D.P.S
• Wireless LAN
• DDR2 533
• PCI-Express
• Dual Gigabit LAN
• IEEE 1394b
• Intel High Definition (HD) Audio
GA-8GPNXP Duo
• Intel® 915P
• 8Σ Series
• U-Plus DPS
• Wireless LAN
• Duo DDR Design
• PCI-Express
• Dual Gigabit LAN
• IEEE 1394b
• Intel High Definition (HD) Audio
GV-NX59128D
• Powered by nVidia GeForce PCX 5900 GPU
• Supports the new PCI-EXPRESS and latest DirectX 9.0
• Integrated with 128MB DDR memory
• Features 256-bit memory interface
• Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
• Features DVI-I, TV-Out and D-Sub connectors
• Bundles two world-class games and PowerDVD 5.0
For more information, please call our distributors:
Caro Group srl
ELKOTech Romania
K Tech Electronics
TORNADO SISTEMS/ BOXCOM, ROMANIA
Visit us at: www.gigabyte.com.ro
GIGABYTE™ TECHNOLOGY
Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw



Constelatia satelitilor
Cinematograful de acasa

Sistemele de boxe 5.1 oferă utilizatorilor obişnuiţi o experienţă audio care în trecut era rezervată doar sălilor de cinematograf.

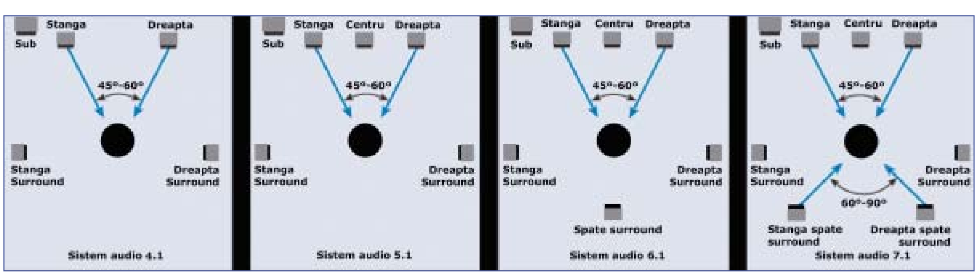
SISTEMELE AUDIO REPREZINTĂ O COMPONENTĂ esenţială a procesului de transformare a PC-ului dintr-o simplă maşină de calcul într-un centru multimedia. Pe măsură ce plăcile de sunet au evoluat de la primitivele cartele Adlib şi SoundBlaster la produsele actuale cu suport pentru opt canale audio şi accelerare hardware pentru efectele 3D din jocuri, sistemele de boxe pentru PC au cunoscut la rândul lor o evoluţie remarcabilă, modelele high-end oferind utilizatorilor o calitate apropiată de cea a sistemelor audio hi-fi.

STANDARDELE AUDIO DOLBY

Istoria apariţiei şi dezvoltării standardelor audio multicanal este strâns legată de industria cinematografică. Primul pas în acest domeniu a fost apariţia filmelor vorbite în anii '20. Trei decenii mai târziu au fost introduse filmele cu sunet stereo, graţie folosirii unor benzi magnetice pentru stocarea coloanei sonore în locul metodei optice tradiţionale. Totuşi, la începutul anilor '70, în condiţiile declinului industriei cinematografice, principalele dezavantaje ale benzilor magnetice (costul ridicat şi durata scurtă de viaţă) au condus la revenirea la sistemele optice anterioare, care ofereau doar sunet mono.

Acesta este momentul în care Dolby Laboratories, o organizaţie înfiinţată de Ray Dolby în 1965, a început să se implice puternic în dezvoltarea standardelor audio pentru filmele artistice. Prima contribuţie importantă a fost Dolby Stereo, care oferă într-un format optic coloane de sunet pe trei canale (stânga, dreapta şi centru), precum şi un al patrulea canal pentru sunetele ambientale şi efectele speciale. Tot cu această ocazie, calitatea înregistrărilor a crescut radical faţă de standardele precedente, prin reducerea zgomotului de fond şi prin folosirea egalizatoarelor pentru sistemele de boxe din cinematografe. Următorul pas a fost introducerea standardului Dolby SR (Spectral Recording), în anul 1986, care a permis obţinerea unei game dinamice mult mai bune, sunetele foarte înalte sau foarte joase putând, în sfârşit, să fie redate cu acurateţe. Dolby SR este folosit şi în prezent pentru coloana sonoră analogică a filmelor.

Apariţia standardului Dolby Digital a reprezentat trecerea de la era analogică la cea digitală. Totuşi, cea mai importantă noutate a fost suportul pentru şase canale audio independente: stânga, centru, dreapta, stânga surround, dreapta surround şi un canal special pentru başi. Dolby Digital a fost lansat împreună cu filmul Batman Returns, în anul 1992, iar în prezent este cel mai răspândit standard audio digital folosit în industria cinematografică. Dolby Laboratories a dezvoltat o versiune a formatului Dolby Digital şi pentru sistemele audio de tip home theater, dar acesta este mai cunoscut sub numele AC-3. Cel mai nou format Dolby a fost



➲ **Poziţionarea sistemelor audio 4.1, 5.1, 6.1, 7.1 recomandată de laboratoarele Dolby**

lansat în 1999 şi poartă numele de Dolby Digital Surround EX. Principala diferenţă faţă de Dolby Digital este adăugarea suportului pentru încă două canale audio de tip surround, care sunt reproduse de boxele situate în spatele utilizatorului. Pe baza acestui format au fost realizate plăci de sunet şi sisteme de boxe 7.1, dar se întâlnesc şi versiuni 6.1, care folosesc doar o singură boxă pentru canalul spate surround.

DTS ŞI THX

DTS (Digital Theater Systems) reprezintă la ora actuală cea mai importantă concurenţă pentru cei de la Dolby Laboratories. Ca şi în cazul Dolby, tehnologia DTS oferă suport pentru mai multe canale audio şi are o gamă largă de aplicaţii, cum ar fi filmele, DVD-urile video sau cele audio. Primul film care a beneficiat de o coloană sonoră DTS a fost Jurassic Park, în 1993. În prezent, sub sigla DTS se ascund mai multe standarde audio, cum ar fi DTS Digital Surround şi DTS-ES, care sunt mai mult sau mai puţin echivalente cu formatele Dolby Digital şi Dolby Digital Surround EX, prezentate mai sus.

THX este un standard de certificare a calităţii sunetului, dezvoltat la iniţiativa lui George Lucas, creatorul seriei de filme "Războiul stelelor". Ceea ce a pornit la început ca o încercare de a impune anumite standarde pentru sistemele audio din cinematografe s-a transformat pe parcurs într-un program de certificare a dispozitivelor audio în general, incluzând aici plăcile de sunet şi boxele pentru PC-uri. Pentru utilizatori, certificarea THX reprezintă o garanţie a calităţii şi fidelităţii sunetului produs de un sistem de boxe. THX a fost realizat pentru a completa standardele Dolby şi DTS, şi nu pentru a intra în competiţie cu acestea.

HOME THEATER

Dacă în trecut singurele surse audio multicanal erau coloanele sonore ale filmelor artistice difuzate în cinematografe, la ora actuală achiziţionarea unui sistem de boxe 5.1 se justifică din mai multe motive. În primul rând, pe lângă peliculele stocate pe DVD-uri, chiar şi unele filme în format DivX sau XviD beneficiază de sunet AC-3. În al doilea rând, tot mai multe jocuri oferă sunet în format Dolby Digital sau DTS. Nu trebuie neglijat nici suportul oferit de principalele console, Xbox şi PlayStation 2. Dacă prima dintre ele are suport complet pentru ambele standarde, graţie puternicului procesor de sunet integrat în chipset-ul NVIDIA, pentru PlayStation 2 există la ora actuală doar jocuri cu sunet în format DTS, dar consola suportă fără nici o problemă standardul Dolby Digital pentru DVD-urile cu filme. Totuşi, ambele console trimit sunet pe şase canale doar pe ieşirea digitală, ceea ce reduce considerabil numărul sistemelor de boxe compatibile.

SISTEMUL DE TEST

Pentru a permite sistemelor de boxe să-şi etaleze în condiţii optime capabilităţile, am apelat la una dintre cele mai bune plăci de sunet semiprofesionale de pe piaţă, M-Audio Revolution 7.1, care ne-a fost pusă la dispoziţie de firma Best Computers. Testele au constat în audiţia mai multor melodii aparţinând unor genuri diverse, în vizionarea unor secvenţe din filmul de acţiune Bad Boys 2 cu sunet Dolby Digital şi în rularea unor jocuri. Pentru audiţia pieselor muzicale am folosit facilitatea SRS Circle Surround II a plăcii de sunet Revolution 7.1, care realizează upmix-ul de la două la şase canale pentru sursele stereo, cum sunt CD-urile audio şi melodiile în format mp3. Fiecare dintre aceste trei teste a contat cu câte 30% la nota finală, iar dotările cu 10%.

DICŢIONAR

DB (DECIBEL)
Este o unitate de măsură logaritmică folosită pentru a exprima raportul dintre puterea a două surse sonore.

PMPO (PEAK MUSIC POWER OUTPUT)
Reprezintă puterea maximă a amplificatorului unui sistem audio. Deoarece această valoare poate fi atinsă doar pentru perioade foarte scurte de timp, exprimarea puterii sistemelor de boxe în waţi PMPO este de fapt o modalitate a producătorilor de a induce în eroare utilizatorii asupra performanţelor reale.

RMS (ROOT MEAN SQUARE)
Reprezintă puterea medie a amplificatorului unui sistem audio. Deoarece această valoare este o medie în timp, puterea exprimată în waţi RMS constituie o măsură mult mai exactă a performanţelor amplificatorului.

SATELIŢI
Componentele unui sistem audio care redau frecvenţele medii şi înalte.

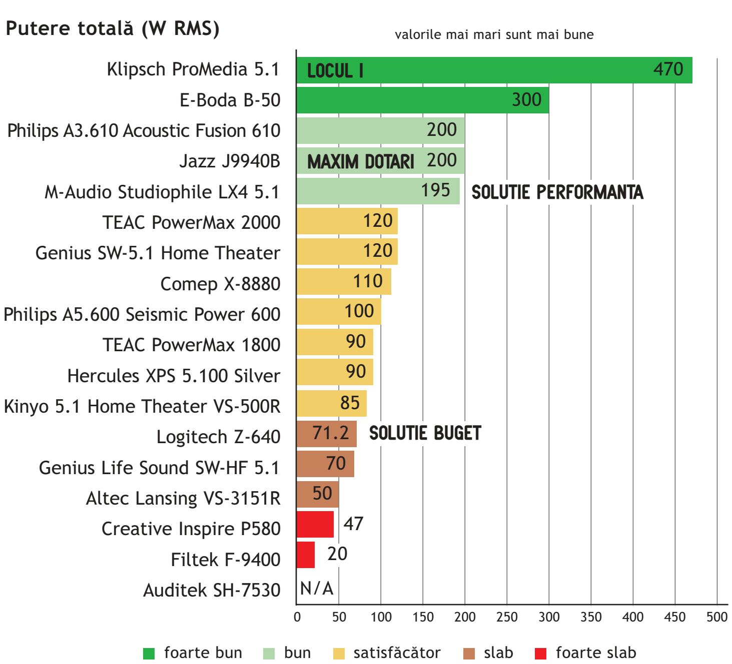
SUBWOOFER
Componenta unui sistem audio care redă frecvenţele joase.

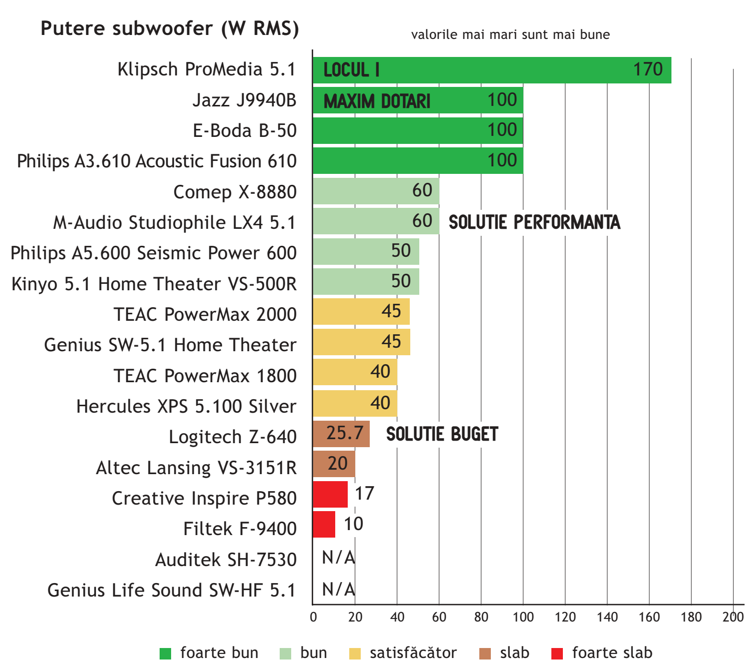
CONCLUZIE

Pentru utilizatorii interesaţi în primul rând de filme şi de jocuri, achiziţionarea unui sistem de boxe 5.1 va oferi cu siguranţă o experienţă audio deosebită. Totuşi, pentru obţinerea celor mai bune performanţe, poziţionarea corectă a sateliţilor este destul de importantă. Pentru o cameră de bloc, sistemele 5.1 sunt în general mai mult decât suficiente, diferenţa faţă de 6.1 sau 7.1 fiind greu de sesizat într-un spaţiu restrâns.

Mihai Constantinescu

Sisteme audio 5.1





Genius
Life Sound SW-HF 5.1



101.26$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pentru construcţia sateliţilor şi a subwoofer-ului care compun sistemul de boxe Life Sound SW-HF 5.1, cei de la Genius au folosit lemnul. Cei 2500W PMPO indicaţi pe ambalajul sistemului nu oferă potenţialului cumpărător o informaţie utilă despre puterea totală, dar de pe site-ul producătorului am aflat că aceasta este de 70W RMS. Designul sateliţilor este unul clasic, fiind folosită exclusiv culoarea neagră. Telecomanda nu deţine decât un set minimal de reglaje, şi anume stand-by, mute şi volum, dar butoanele prezente pe panoul frontal al subwoofer-ului permit setarea volumului pentru subwoofer şi pentru sateliţii centru şi spate.

PERFORMANŢE
Spre deosebire de alte sisteme de boxe din testul nostru, Life Sound SW-HF 5.1 nu are probleme cu puterea bass-ului emis de subwoofer. Totuşi, coeziunea dintre subwoofer şi sateliţi în timpul audiţiei pieselor muzicale nu este dintre cele mai bune. În cazul filmelor şi jocurilor, puterea subwoofer-ului compensează anumite deficienţe.

CONCLUZIE
Genius Life Sound SW-HF 5.1 este un sistem de boxe recomandat în primul rând pentru filme şi jocuri.

- Putere subwoofer: **N/A**
- Putere sateliţi: **N/A**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzor sateliţi faţă: **3"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"**
- Difuzor satelit centru: **3"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **180x302x355mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **100x120x150mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **100x120x150mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **100x120x150mm**

Verdict ★★⯪☆☆

TEAC
PowerMax 2000



229€ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Din punctul de vedere al designului, sistemul TEAC PowerMax 2000 se remarcă prin sateliţii faţă şi spate de mici dimensiuni, care pot să încapă fără probleme pe un birou încărcat. Boxa centrală conţine aceleaşi reglaje ca şi telecomanda, şi anume setarea volumului pentru fiecare dintre cele şase canale. Acest sistem de boxe deţine decodor Dolby Digital, iar utilizatorul are de ales între cinci moduri de lucru (Dolby Digital, Dolby Pro Logic, Stereo, Theater şi Hall). Pentru conectarea la o sursă de semnal audio sunt disponibile două intrări digitale pentru cabluri optice şi coaxiale, intrarea analogică fiind limitată la semnal stereo. Cablul coaxial şi cele RCA sunt incluse în pachet.

PERFORMANŢE
Deşi au dimensiuni reduse, sateliţii sunt dotaţi cu difuzoare de 3", care le permit să redea bine frecvenţele medii. Pe ansamblu, calitatea sunetului a fost foarte bună în toate testele noastre. Volumul poate fi ridicat până aproape de valoarea maximă, unde sunetul devine puţin distorsionat.

CONCLUZIE
TEAC PowerMax 2000 este recomandat în primul rând celor care deţin un sistem audio cu ieşire digitală.

- Putere subwoofer: **45W**
- Putere sateliţi: **5x15W**
- Răspuns în frecvenţă: **50Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzor sateliţi faţă: **3"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"**
- Difuzor satelit centru: **3"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **348x275x250mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **95x105x105mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **95x105x105mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **278x136x96mm**

Verdict ★★★★⯪

Klipsch
ProMedia 5.1



445$ / 36 luni
AGER
021-231.09.04
www.ager.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Faţă de cele mai noi produse din familia ProMedia (DD-5.1, GMX D-5.1 şi Ultra 5.1), acest sistem de boxe face parte din vechea generaţie 5.1 a celor de la Klipsch. Numele producătorului şi sigla THX sunt prezente pe subwoofer şi pe fiecare dintre cei cinci sateliţi. Montarea acestui sistem în camera de lucru poate pune unele probleme din cauza dimensiunilor boxelor. Deşi telecomanda lipseşte, a fost oferit un controller cu fir, care oferă opţiuni complete de configurare a volumului (subwoofer, faţă, spate, centru) prin intermediul unui display digital. O altă dotare a controller-ului este prezenţa unei mufe pentru căşti.

PERFORMANŢE
Certificarea THX spune aproape totul despre calitatea sunetului emis de acest sistem de boxe. După cum era de aşteptat din partea unui produs high-end, claritatea sunetului se păstrează chiar şi la valori mari ale volumului.

CONCLUZIE
Acest sistem este recomandat în special pentru cei care deţin locuinţe spaţioase, deoarece puterea oferită de subwoofer şi de cei cinci sateliţi este impresionantă.

- Putere subwoofer: **170W**
- Putere sateliţi: **5x60W**
- Răspuns în frecvenţă: **25Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **2x8"**
- Difuzor sateliţi faţă: **3"+0.75"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"+0.75"**
- Difuzor satelit centru: **3"+0.75"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **302x381x286mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **107x144x216mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **107x144x216mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **216x121x102mm**

Verdict ★★★★★

Kinyo
5.1 Home Theater VS-500R



111.49$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Kinyo 5.1 Home Theater VS-500R impresionează prin dimensiunile subwoofer-ului, deşi puterea acestuia şi diametrul difuzorului nu sunt la nivelul sistemelor high-end. Telecomanda inclusă în pachet deţine toate reglajele uzuale (subwoofer, centru, faţă/spate şi, suplimentar, stânga/dreapta), la care se adaugă şi opţiunea de reset pentru aducerea setărilor la valorile implicite. Boxa centrală conţine senzorul pentru telecomandă şi două butoane pentru reglarea volumului, dar nu deţine LED-uri pentru afişarea valorii curente. Producătorul oferă şi patru kit-uri pentru montarea pe perete a sateliţilor faţă şi spate.

PERFORMANŢE
Principala problemă a acestui sistem de boxe este legată de subwoofer, care nu reuşeşte să ofere un bass de calitate pentru audiţia pieselor muzicale. În schimb, sateliţii reuşesc să acopere destul de bine plaja frecvenţelor înalte şi medii. La creşterea volumului peste o anumită limită, sunetul devine puternic distorsionat, mai ales cel produs de subwoofer.

CONCLUZIE
Sistemul Kinyo VS-500R poate fi o soluţie interesantă pentru utilizatorii mai puţin pretenţioşi.

- Putere subwoofer: **50W**
- Putere sateliţi: **5x7W**
- Răspuns în frecvenţă: **70Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzor sateliţi faţă: **3"+1"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"+1"**
- Difuzor satelit centru: **2x3"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **260x354x391mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **120x130x150mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **120x130x150mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **280x130x130mm**

Verdict ★★½☆☆

Comep
X-8880



98.2$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Sistemul de boxe Comep X-8880 nu se remarcă printr-un design extravagant, producătorul încercând să evidenţieze faptul că subwoofer-ul şi sateliţii sunt fabricaţi din lemn. Telecomanda oferă reglaje pentru fiecare dintre cele şase canale, precum şi două setări suplimentare pentru bass şi treble. Pentru conectarea sistemului la diversele dispozitive audio existente pe piaţă, subwoofer-ul deţine o intrare 5.1 (şase cabluri RCA) şi trei intrări stereo, toate de tip analogic. Nu trebuie neglijată nici posibilitatea de montare a sateliţilor pe perete.

PERFORMANŢE
Graţie folosirii unor difuzoare de 3", sateliţii nu au probleme cu redarea frecvenţelor medii, dar nu se descurcă la fel de bine cu frecvenţele înalte. Subwoofer-ul impresionează neplăcut prin puterea sa redusă, chiar când volumul acestuia este crescut până aproape de valoarea maximă, iar acest lucru se simte mai ales în cazul vizionării filmelor şi rulării jocurilor.

CONCLUZIE
Comep X-8880 nu impresionează tocmai în domeniile care pot beneficia cel mai mult de pe urma folosirii unui sistem de boxe 5.1, şi anume filmele şi jocurile.

- Putere subwoofer: **60W**
- Putere sateliţi: **5x10W**
- Răspuns în frecvenţă: **20Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzor sateliţi faţă: **3"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"**
- Difuzor satelit centru: **3"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **180x365x300mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **98x90x190mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **98x90x190mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **260x125x105mm**

Verdict ★★½☆☆

Altec Lansing
VS-3151R



99€ / 12 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97
www.bestcomputers.ro / www.itshop.ro / www.skin.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Producătorul compensează dezavantajul puterii totale de doar 50W RMS prin oferirea unor dotări foarte bune. Prin intermediul Control Pod-ului se poate regla volumul atât pentru sateliţii spate şi centru, cât şi pentru subwoofer. Aceste opţiuni sunt prezente şi pe telecomanda IrDA inclusă în pachet. Este de remarcat prezenţa mufei pentru căşti (pe Control Pod), posibilitatea montării sateliţilor pe perete şi opţiunea de redare pe toate boxele, chiar dacă sursa este pe două canale. Sistemul poate fi folosit şi împreună cu alte dispozitive audio-video (cum ar fi un DVD player) graţie mufelor RCA dispuse pe Control Pod.

PERFORMANŢE
Subwoofer-ul de dimensiuni destul de modeste nu se remarcă prin putere şi nu reuşeşte să acopere toată gama de frecvenţe joase. Sateliţii redau mai bine sunetele înalte decât pe cele medii. În general, claritatea sunetului în cazul audiţiei unor piese muzicale nu a reuşit să ne impresioneze, dar performanţele au fost mai bune în filme şi jocuri.

CONCLUZIE
VS-3151R este un model care nu reuşeşte să se apropie ca performanţe de sistemele de boxe 2.1 şi 4.1 ale aceluiaşi producător.

- Putere subwoofer: **20W**
- Putere sateliţi: **4x5W+10W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzor sateliţi faţă: **2"**
- Difuzor sateliţi spate: **2"**
- Difuzor satelit centru: **2"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **273x185x180mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **81x79x210mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **81x79x210mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **210x79x111mm**

Verdict ★★★☆☆

Philips
A3.610 Acoustic Fusion 610



199$ / 12 luni
ProCA România / Tornado Sistems
021-323.82.00 / 021-206.77.40
www.proca.ro / www.tornado.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Philips A3.610 Acoustic Fusion 610 este un sistem de boxe cu o putere totală de 200W, dintre care 100W sunt asiguraţi doar de impunătorul subwoofer. Sateliţii ocupă puţin spaţiu şi pot fi instalaţi fără probleme pe biroul de lucru, iar unghiul de înclinare reglabil permite montarea acestora pe perete. Pe lângă setarea volumului, telecomanda oferă reglaje pentru faţă/spate, bass şi treble, iar boxa centrală permite ajustarea volumului şi trecerea sistemului de boxe în stand-by.

PERFORMANŢE
Deşi cei de la Philips specifică pentru subwoofer o putere de 100W, bass-ul emis de acesta este destul de greu de sesizat atunci când sunt folosite setările implicite, dar această situaţie se poate remedia prin creşterea volumului subwoofer-ului până aproape de valoarea maximă. Diametrul mic al difuzoarelor sateliţilor permite redarea corectă a frecvenţelor înalte şi mai puţin a celor medii. În cazul în care volumul este ridicat spre valoarea maximă, sunetul devine la un moment dat distorsionat.

CONCLUZIE
Philips A3.610 este un sistem 5.1 destul de reuşit, dar există şi alternative cu performanţe sensibil mai bune.

- Putere subwoofer: **100W**
- Putere sateliţi: **5x20W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **8"**
- Difuzor sateliţi faţă: **N/A**
- Difuzor sateliţi spate: **N/A**
- Difuzor satelit centru: **N/A**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **255x370x270mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **92x25x142mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **92x25x142mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **92x25x142mm**

Verdict ★ ★ ★ ⯪ ☆

Hercules
XPS 5.100 Silver



99€ / 24 luni
Ubisoft România
021-231.67.69
www.hercules.com

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Hercules XPS 5.100 Silver este versiunea 5.1 a sistemului XPS 2.100 Silver al aceluiaşi producător. Iniţialele XPS, prezente în denumirea tuturor sistemelor de boxe Hercules, reprezintă prescurtarea de la Extended Personal Sound. Sateliţii au un profil slim, destul de original, care le permite să iasă în evidenţă faţă de boxele care au adoptat un design clasic. Producătorul nu oferă o telecomandă, ci un simplu controller cu fir, care are reglaje pentru volum, bass şi spate. Totodată, controller-ul este dotat şi cu o mufă pentru căşti. Graţie unghiului de înclinare reglabil, sateliţii pot fi montaţi şi pe perete, dar cablurile prea scurte pentru boxele faţă pot pune probleme.

PERFORMANŢE
Din păcate, sateliţii sunt dotaţi cu difuzoare de 1", care reproduc foarte slab frecvenţele medii. Din acest motiv, sunetul emis de acest sistem de boxe nu este prea natural, lucru sesizabil mai ales la audiţia pieselor muzicale. Subwoofer-ul nu este prea puternic, astfel că bass-ul se aude bine doar atunci când volumul subwoofer-ului este dat la maxim.

CONCLUZIE
Performanţele nu reprezintă punctul forte al acestui sistem.

- Putere subwoofer: **40W**
- Putere sateliţi: **5x10W**
- Răspuns în frecvenţă: **30Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzor sateliţi faţă: **2x1"**
- Difuzor sateliţi spate: **2x1"**
- Difuzor satelit centru: **2x1"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **230x296.5x245mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **40x40x210mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **40x40x210mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **170x30x35mm**

Verdict ★ ★ ⯪ ☆ ☆

Genius
SW-5.1 Home Theater



135.88$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
După cum indică şi numele, producătorul consideră acest produs în primul rând ca un sistem de boxe pentru vizionarea filmelor în sufragerie, iar dimensiunea mare a sateliţilor nu face decât să confirme acest lucru. Puterea sistemului este trecută pe ambalaj ca 3600W PMPO, dar valoarea exprimată în RMS este de 120W. Telecomanda inclusă în pachet deţine foarte puţine butoane (power, mute şi volum), dar panoul frontal al subwoofer-ului permite reglarea volumului pentru centru, spate şi subwoofer. Manualul oferit de producător nu conţine şi o fişă cu detaliile tehnice, dar acestea sunt trecute pe cutia sistemului. Opţiunea de montare a boxelor pe perete este oferită doar pentru sateliţii spate.

PERFORMANŢE
Sunetele joase emise de subwoofer sunt puternice, ceea ce contează în primul rând la vizionarea filmelor, dar şi pentru rularea jocurilor sau audiţia unor piese muzicale. Din păcate, calitatea sunetului scade destul de mult atunci când volumul se apropie de valoarea maximă.

CONCLUZIE
Pentru performanţele pe care le oferă, Genius SW-5.1 Home Theater are un preţ foarte bun.

- Putere subwoofer: **45W**
- Putere sateliţi: **5x15W**
- Răspuns în frecvenţă: **N/A**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzor sateliţi faţă: **4"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"**
- Difuzor satelit centru: **4"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **220x330x380mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **160x165x235mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **120x120x120mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **360x165x160mm**

Verdict ★ ★ ★ ★ ☆

Filtek
F-9400



39€ / 12 luni
Comrace Computers
0251-43.34.00
www.comrace.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Filtek F-9400 este un sistem de boxe 5.1 entry-level, destinat utilizatorilor fără posibilităţi financiare deosebite. Pentru a reduce cât mai mult costurile, producătorul a folosit plasticul pentru construcţia subwoofer-ului şi a celor cinci sateliţi. Dimensiunile reduse nu pun probleme în ceea ce priveşte amplasarea boxelor. Conectarea sateliţilor nu se realizează direct la subwoofer, ca în cazul celorlalte sisteme, ci prin intermediul unui controller cu fir, care conţine şi reglaje pentru volum, faţă, spate, centru şi subwoofer. Un alt element surprinzător este folosirea unui cod al culorilor diferit de cel standard pentru cablurile care fac legătura cu placa de sunet.

PERFORMANŢE

Principala problemă a sistemului Filtek F-9400 este calitatea foarte slabă a bass-ului emis de subwoofer, unii utilizatori putând fi tentaţi să oprească complet subwoofer-ul în timp ce ascultă muzică. Nici sunetul emis de sateliţi nu este prea natural, iar ridicarea volumului peste un anumit prag este însoţită de distorsiuni foarte puternice.

CONCLUZIE

Nu putem recomanda acest sistem de boxe decât celor cu un buget foarte redus.

- Putere subwoofer: **10W**
- Putere sateliţi: **5x2W**
- Răspuns în frecvenţă: **20Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **4"**
- Difuzor sateliţi faţă: **2.5"**
- Difuzor sateliţi spate: **2.5"**
- Difuzor satelit centru: **3"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **230x190x180mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **80x80x120mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **80x80x120mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **170x115x90mm**

Verdict ★★☆☆☆

TEAC
PowerMax 1800



91€ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare / Tape Computer
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-330.57.83 / 021-211.70.90

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cei de la TEAC au adoptat pentru sateliţii sistemului PowerMax 1800 un design foarte diferit de canoanele clasice, care îşi va găsi fără îndoială susţinători şi critici. Din cauza formei neobişnuite, montarea sateliţilor pe perete nu este posibilă, dar aşezarea acestora pe biroul de lucru nu pune probleme. Dotările nu sunt tocmai de top, producătorul oferind doar un controller cu fir cu reglaje pentru volum, subwoofer şi pentru sateliţii spate.

PERFORMANŢE

TEAC PowerMax 1800 suferă de aceeaşi problemă ca şi sistemul XPS 5.100 Silver al celor de la Hercules, şi anume redarea foarte slabă a frecvenţelor medii din cauza folosirii pentru sateliţi a unor difuzoare de 1". Chiar dacă frecvenţele înalte sunt reproduse foarte bine, pe ansamblu muzica şi filmele nu sună foarte natural pe acest sistem de boxe. Deşi este puternic, sunetul emis de subwoofer nu are o calitate foarte bună şi devine repede distorsionat odată cu creşterea volumului.

CONCLUZIE

Deşi la acelaşi preţ există alternative mai performante, TEAC PowerMax 1800 poate fi o soluţie pentru cei interesaţi în primul rând de jocuri.

- Putere subwoofer: **40W**
- Putere sateliţi: **5x10W**
- Răspuns în frecvenţă: **30Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5.25"**
- Difuzor sateliţi faţă: **2x1"**
- Difuzor sateliţi spate: **2x1"**
- Difuzor satelit centru: **2x1"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **300x230x245mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **60x80x160mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **60x80x160mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **120x95x90mm**

Verdict ★★☆☆☆

E-Boda
B-50



383$ / 12 luni
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

E-Boda B-50 este un sistem de boxe 5.1 fabricat în România de firma Rosal Electronics. Cei patru sateliţi faţă şi spate au o înălţime de peste un metru şi îşi găsesc în mod natural locul în sufragerie, dar sunt mult mai greu de instalat în camera de lucru. Pentru conectarea la o gamă largă de sisteme audio, producătorul a implementat trei intrări stereo şi o intrare 5.1, în ultimul caz fiind necesare cele şase cabluri RCA incluse în pachet. E-Boda B-50 se remarcă faţă de alte sisteme 5.1 prin dotările suplimentare, şi anume un ceas digital şi un tuner radio AM/FM, care permite căutarea manuală a posturilor din 0.1 în 0.1MHz. Telecomanda permite reglarea volumului pentru toate cele şase canale, dar raza sa de acţiune este destul de redusă.

PERFORMANŢE

Subwoofer-ul acoperă foarte bine gama frecvenţelor joase, graţie difuzorului de 10", iar puterea sa este considerabilă. Sateliţii au câte patru difuzoare de 2.25", care redau destul de bine atât frecvenţele înalte, cât şi pe cele medii, dar claritatea are puţin de suferit la volum mare.

CONCLUZIE

E-Boda B-50 este un sistem home theater de foarte bună calitate.

- Putere subwoofer: **100W**
- Putere sateliţi: **5x40W**
- Răspuns în frecvenţă: **38Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **10"**
- Difuzor sateliţi faţă: **4x2.25"**
- Difuzor sateliţi spate: **4x2.25"**
- Difuzor satelit centru: **4x2.25"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **245x405x490mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **75x75x1100mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **75x75x1100mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **355x75x75mm**

Verdict ★★★★☆

Auditek
SH-7530



44$ / 12 luni
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Sistemul de boxe Auditek SH-7530 se remarcă prin forma originală a sateliților, dar vor exista fără îndoială mulți utilizatori care vor prefera un design mai clasic. Valoarea de 1100W PMPO, inscripționată de producător pe ambalaj, nu spune prea multe despre puterea reală a acestui sistem de boxe. Ergonomia este afectată prin decizia celor de la Auditek de a nu oferi o telecomandă, deoarece singurele butoane de reglaj (volum, centru, spate și bass) sunt prezente în partea inferioară a panoului frontal al subwoofer-ului. Forma sateliților nu permite fixarea acestora pe perete.

PERFORMANȚE
Sunetul produs de subwoofer este destul de puternic, dar calitatea sa este foarte slabă. Dacă ținem cont de faptul că sateliții sunt realizați din plastic, lipsa de claritate și de naturalețe a sunetului emis de ei este de înțeles. Lipsurile sistemului sunt ceva mai puțin evidente la vizionarea filmelor și rularea jocurilor, în primul rând datorită puterii bass-ului. Sunetul devine distorsionat la volum mare.

CONCLUZIE
Auditek SH-7530 este un sistem de boxe entry-level, iar prețul și performanțele sunt în consecință.

- Putere subwoofer: **N/A**
- Putere sateliți: **N/A**
- Răspuns în frecvență: **60Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **5"**
- Difuzor sateliți față: **2.5"**
- Difuzor sateliți spate: **2.5"**
- Difuzor satelit centru: **3"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **155x305x216mm**
- Dimensiuni sateliți față (Lxlxh): **109x100x156mm**
- Dimensiuni sateliți spate (Lxlxh): **109x100x156mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **195x140x100mm**

Verdict ★★☆☆☆

M-Audio
Studiophile LX4 5.1



552€ / 12 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
M-Audio Studiophile LX4 5.1 este format din două produse care pot fi achiziționate separat, și anume sistemul M-Audio Studiophile LX4 2.1, cu un preț de 330€, și trei sateliți suplimentari, care transformă sistemul de boxe 2.1 într-unul 5.1. Produsele M-Audio din gama Studiophile nu sunt boxe de PC sau sisteme home theater, ci fac parte din categoria monitoarelor de studio, principalul lor scop fiind redarea cât mai fidelă a semnalului audio. Conectarea la placa de sunet se realizează prin cabluri TRS, iar lipsa acestora din pachet va pune unele probleme utilizatorilor obișnuiți. Nota foarte slabă de la dotări se datorează în primul rând absenței aproape complete a reglajelor, fiind prezente doar două butoane în spatele subwoofer-ului pentru setarea volumului și a bass-ului.

PERFORMANȚE
După cum era de așteptat, calitatea sunetului este excepțională, deși puterea totală nu este foarte mare. Bass-ul contribuie mult la obținerea unei atmosfere imersive pentru filme și jocuri.

CONCLUZIE
Din cauza ergonomiei slabe și a prețului foarte ridicat, acest sistem de boxe este greu de recomandat pentru utilizatorii obișnuiți.

- Putere subwoofer: **60W**
- Putere sateliți: **5x27W**
- Răspuns în frecvență: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **8"**
- Difuzor sateliți față: **4"+1"**
- Difuzor sateliți spate: **4"+1"**
- Difuzor satelit centru: **4"+1"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **248x311x400mm**
- Dimensiuni sateliți față (Lxlxh): **146x171x216mm**
- Dimensiuni sateliți spate (Lxlxh): **146x171x216mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **146x171x216mm**

Verdict ★★★★★

Philips
A5.600 Seismic Power 600



127$ / 12 luni
ProCA România / Tornado Sistems
021-323.82.00 / 021-206.77.40
www.proca.ro / www.tornado.ro

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Designul acestui sistem de boxe îl recomandă în primul rând pentru utilizatorii de PC, sateliții de mici dimensiuni putând fi amplasați fără probleme pe un birou aglomerat. Interesantă este și opțiunea de montare a tuturor sateliților pe perete. Telecomanda oferă toate reglajele uzuale, pe lângă controlul volumului fiind permise și setările pentru față/spate, bass și treble. În plus, au fost incluse butoanele mute (pentru oprirea temporară a sonorului) și flat (permite revenirea la valorile implicite în cazul în care ați exagerat cu setările proprii). Boxa centrală conține la rândul său butoane pentru reglarea volumului și pentru intrarea sistemului de boxe în stand-by.

PERFORMANȚE
Sateliții sistemului Philips A5.600 nu se remarcă printr-o claritate deosebită în cazul audiției unor piese muzicale. Bass-ul produs de subwoofer este destul de puternic, dar la volum mare are loc saturarea sunetului. Performanțele sunt ceva mai bune în cazul vizionării filmelor și rulării jocurilor, când puterea totală a sistemului se face simțită.

CONCLUZIE
Philips A5.600 este un sistem de boxe 5.1 cu performanțe destul de bune pentru prețul său.

- Putere subwoofer: **50W**
- Putere sateliți: **5x10W**
- Răspuns în frecvență: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **6.5"**
- Difuzor sateliți față: **2.5"**
- Difuzor sateliți spate: **2.5"**
- Difuzor satelit centru: **2.5"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **200x300x215mm**
- Dimensiuni sateliți față (Lxlxh): **86x100x100mm**
- Dimensiuni sateliți spate (Lxlxh): **86x100x100mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **86x100x100mm**

Verdict ★★★☆☆

Creative
Inspire P580



74€ / 12 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dacă ţinem cont de dimensiunile reduse ale subwoofer-ului şi sateliţilor, Creative Inspire P580 este mai degrabă un sistem de boxe 5.1 pentru PC decât un sistem home theater pentru playerul DVD din sufragerie. Documentaţia explică în detaliu conectarea la cele mai comune sisteme audio, dar este destul de lacunară în ceea ce priveşte specificaţiile. Creative Inspire P580 nu stă foarte bine la capitolul ergonomie, singurele reglaje oferite fiind cele pentru volum şi bass. Un lucru pozitiv este includerea pe controller-ul cu fir a unei mufe pentru căşti. De asemenea, toţi sateliţii pot fi montaţi pe perete.

PERFORMANŢE

Sunetul produs de subwoofer este puternic şi de o calitate destul de bună, dar devine repede saturat odată cu creşterea volumului. Deşi sistemul nu permite reglarea volumului pentru sateliţii spate, setarea implicită este foarte potrivită pentru vizionarea filmelor. La volum mare se simte puterea totală redusă.

CONCLUZIE

Pentru cei interesaţi de un sistem de boxe 5.1 cu un raport performanţă/preţ bun, Creative Inspire P580 este o variantă de care trebuie să se ţină cont.

- Putere subwoofer: **17W**
- Putere sateliţi: **5x6W**
- Răspuns în frecvenţă: **40Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **N/A**
- Difuzor sateliţi faţă: **N/A**
- Difuzor sateliţi spate: **N/A**
- Difuzor satelit centru: **N/A**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **182x245x285mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **95x77x140mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **95x77x140mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **95x77x140mm**

Verdict ★★★☆☆

Logitech
Z-640



77€ / 24 luni
Diverta
021-210.10.35
www.divertaonline.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

La fel ca majoritatea producătorilor, şi cei de la Logitech au ales culoarea neagră pentru subwoofer-ul şi sateliţii care compun sistemul Z-640. Prin comparaţie cu produsele concurente, ergonomia este afectată de lipsa unei modalităţi comode de ajustare a volumului. Astfel, în ciuda prezenţei pe boxa centrală a unor reglaje pentru volum, spate şi centru, setarea bass-ului poate fi realizată doar prin intermediul unui potenţiometru plasat în spatele subwoofer-ului. Ca parte pozitivă putem menţiona includerea pe boxa centrală a unei mufe pentru căşti şi a unui buton care permite generarea de semnal pentru canalul centru în cazul în care dispuneţi de o placă de sunet 4.1.

PERFORMANŢE

Puterea şi claritatea bass-ului produs de subwoofer ne-au impresionat foarte plăcut. Sateliţii nu reuşesc să reproducă toată gama de frecvenţe medii şi înalte, de vină fiind dimensiunile lor reduse. Puterea sistemului la volum maxim nu este foarte mare, acest lucru fiind evident în primul rând la vizionarea filmelor.

CONCLUZIE

Logitech Z-640 are un preţ foarte bun pentru performanţele pe care le oferă.

- Putere subwoofer: **25.7W**
- Putere sateliţi: **4x7.3W+16.3W**
- Răspuns în frecvenţă: **35Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **N/A**
- Difuzor sateliţi faţă: **N/A**
- Difuzor sateliţi spate: **N/A**
- Difuzor satelit centru: **N/A**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **228x250x230mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **80x97x118mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **80x97x118mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **140x100x123mm**

Verdict ★★★½☆

Jazz
J9940B



330.8$ / 12 luni
Chrome Computers / Stonet Computers
021-330.62.64 / 0251.41.78.16
www.chrome.ro / www.stonet.ro

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Jazz J9940B este un sistem de boxe home theater foarte potrivit pentru a fi plasat în sufragerie, în acest sens contribuind puterea totală de 200W, designul şi dimensiunile sateliţilor faţă, precum şi decodorul Dolby Digital şi DTS încorporat. În plus, există opţiunea montării pe perete a sateliţilor spate, în pachet fiind incluse cele două kit-uri necesare acestei operaţiuni. Telecomanda permite reglarea volumului pentru fiecare dintre cele şase canale şi alegerea unuia dintre cele patru moduri de lucru (Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic şi Stereo). Boxa centrală deţine un panou de afişaj care indică volumul în format digital.

PERFORMANŢE

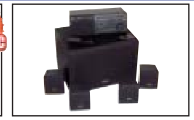
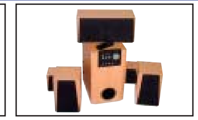
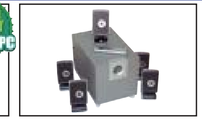
Subwoofer-ul cu difuzor de 8" se achită foarte bine de sarcina sa, bass-ul produs fiind puternic şi clar. Sateliţii folosesc difuzoare de 3" pentru redarea frecvenţelor joase şi tweetere de 1" pentru frecvenţele înalte. Volumul poate fi ridicat până aproape de valoarea maximă fără apariţia distorsiunilor. Pe ansamblu, am fost impresionaţi foarte plăcut de calitatea sunetului.

CONCLUZIE

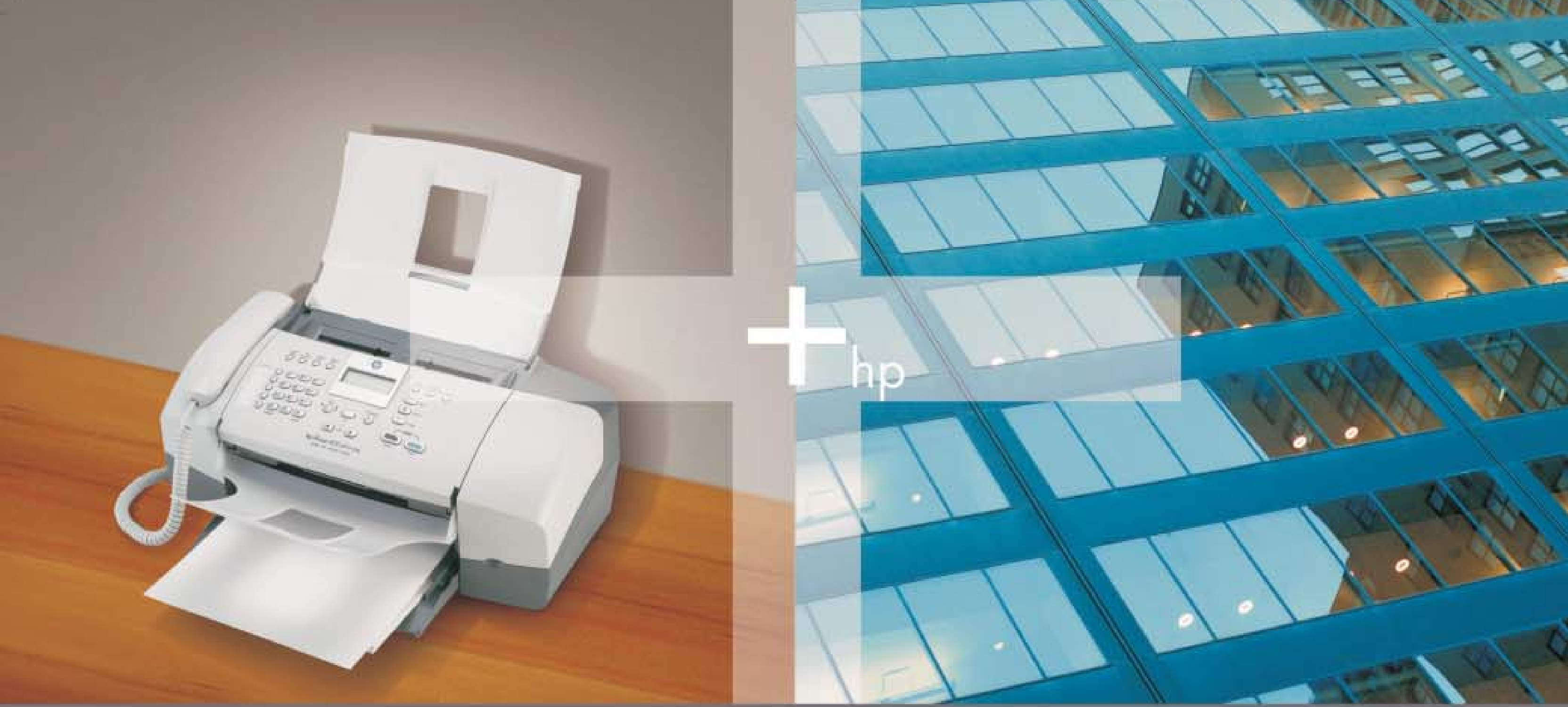
Utilizatorii pretenţioşi nu vor fi dezamăgiţi de Jazz J9940B.

- Putere subwoofer: **100W**
- Putere sateliţi: **5x20W**
- Răspuns în frecvenţă: **30Hz-20KHz**
- Difuzor subwoofer: **8"**
- Difuzor sateliţi faţă: **2x3"+1"**
- Difuzor sateliţi spate: **3"+1"**
- Difuzor satelit centru: **3"+1.5"**
- Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): **330x330x410mm**
- Dimensiuni sateliţi faţă (Lxlxh): **130x87x1100mm**
- Dimensiuni sateliţi spate (Lxlxh): **130x110x230mm**
- Dimensiuni satelit centru (Lxlxh): **330x200x95mm**

Verdict ★★★★★

	Klipsch ProMedia 5.1	Jazz J9940B	M-Audio Studiophile LX4 5.1	TEAC PowerMax 2000	E-Boda B-50	Genius SW-5.1 Home Theater	Logitech Z-640	Philips A3.610 Acoustic Fusion 610	Altec Lansing VS-3151R
									
Preț	445$	330.8$	552€	229€	383$	135.88$	77€	199$	99€
Detalii tehnice									
Putere totală	470W	200W	195W	120W	300W	120W	71.2W	200W	50W
Putere subwoofer	170W	100W	60W	45W	100W	45W	25.7W	100W	20W
Putere sateliți	5x60W	5x20W	5x27W	5x15W	5x40W	5x15W	4x7.3W+16.3W	5x20W	4x5W+10W
Răspuns în frecvență	25Hz-20KHz	30Hz-20KHz	40Hz-20KHz	50Hz-20KHz	38Hz-20KHz	N/A	35Hz-20KHz	40Hz-20KHz	40Hz-20KHz
Difuzor subwoofer	2x8"	8"	8"	6.5"	10"	6.5"	N/A	8"	5.25"
Difuzor sateliți față	3"+0.75"	2x3"+1"	4"+1"	3"	4x2.25"	4"	N/A	N/A	2"
Difuzor sateliți spate	3"+0.75"	3"+1"	4"+1"	3"	4x2.25"	3"	N/A	N/A	2"
Difuzor satelit centru	3"+0.75"	3"+1.5"	4"+1"	3"	4x2.25"	4"	N/A	N/A	2"
Telecomandă	Da (cu fir)	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Conectare sateliți	Clip	Clip	Clip	Clip	Clip	Clip	RCA	Jack	RCA
Certificare THX	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Montare sateliți pe perete	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Da
Mufă căști	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Note teste									
Muzică	9.5	9.5	10	9	9	8	8.5	7.5	6.5
Filme	10	9.5	10	9.5	8.5	9	8	8	8
Jocuri	9.5	9.5	10	8.5	9	9	8	8.5	8
Dotări	8.5	9.5	5	9	8.5	6	6	7	7
Verdict	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★½	★★★★☆	★★★★☆	★★★½☆	★★★½☆	★★★☆☆

	Creative Inspire P580	Philips A5.600 Seismic Power 600	Kinyo 5.1 Home Theater VS-500R	Genius Life Sound SW-HF 5.1	Comep X-8880	Hercules XPS 5.100 Silver	TEAC PowerMax 1800	Auditek SH-7530	Filtek F-9400
									
Preț	74€	127$	111.49$	101.26$	98.2$	99€	91€	44$	39€
Detalii tehnice									
Putere totală	47W	100W	85W	70W	110W	90W	90W	N/A	20W
Putere subwoofer	17W	50W	50W	N/A	60W	40W	40W	N/A	10W
Putere sateliți	5x6W	5x10W	5x7W	N/A	5x10W	5x10W	5x10W	N/A	5x2W
Răspuns în frecvență	40Hz-20KHz	40Hz-20KHz	70Hz-20KHz	40Hz-20KHz	20Hz-20KHz	30Hz-20KHz	30Hz-20KHz	60Hz-20KHz	20Hz-20KHz
Difuzor subwoofer	N/A	6.5"	6.5"	5.25"	6.5"	5.25"	5.25"	5"	4"
Difuzor sateliți față	N/A	2.5"	3"+1"	3"	3"	2x1"	2x1"	2.5"	2.5"
Difuzor sateliți spate	N/A	2.5"	3"+1"	3"	3"	2x1"	2x1"	2.5"	2.5"
Difuzor satelit centru	N/A	2.5"	2x3"	3"	3"	2x1"	2x1"	3"	3"
Telecomandă	Da (cu fir)	Da	Da	Da	Da	Da (cu fir)	Da (cu fir)	Nu	Nu
Conectare sateliți	RCA	Jack	RCA	Clip	Clip	RCA	RCA	RCA	RCA
Certificare THX	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Montare sateliți pe perete	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Mufă căști	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Note teste									
Muzică	7	6.5	6.5	6	6.5	5.5	6	5	5
Filme	8	8	7	7	6	6	5.5	5.5	5
Jocuri	7.5	8	7	6.5	6	6	6	6	5.5
Dotări	7	7	7.5	6.5	8	7	6	5.5	5.5
Verdict	★★★☆☆	★★★☆☆	★★½☆☆	★★½☆☆	★★½☆☆	★★½☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆


hp







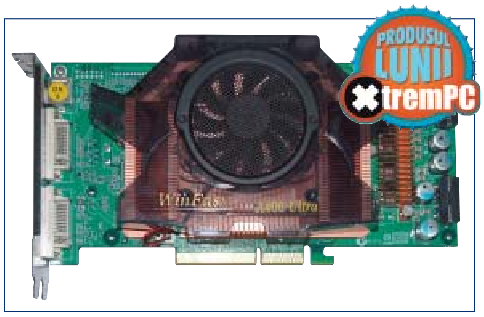


Campionii arenei 3D

DirectX 9 la un alt nivel

Deşi lansate oficial de ceva timp, primele plăci video bazate pe noile arhitecturi NV40 şi R420 au ajuns abia acum în laboratorul nostru de testare.

AU TRECUT APROAPE DOI ANI DE LA LANSAREA plăcilor video ATI Radeon 9700 Pro, moment care a marcat debutul generaţiei DirectX 9. De atunci şi până în prezent, în ciuda unei concurenţe acerbe între cei doi producători importanţi, sporurile de performanţă au fost destul de modeste, fiind bazate mai mult pe creşterea frecvenţelor de tact decât pe îmbunătăţiri arhitecturale. Pe măsură ce dezvoltatorii de jocuri au început să folosească tot mai mult noile funcţii DirectX 9, problemele legate de performanţă nu au întârziat să apară, deoarece posesorii unor plăci video high-end se aşteaptă să poată rula orice joc la rezoluţii mari şi cu funcţiile Antialiasing şi Anisotropic Filtering activate.

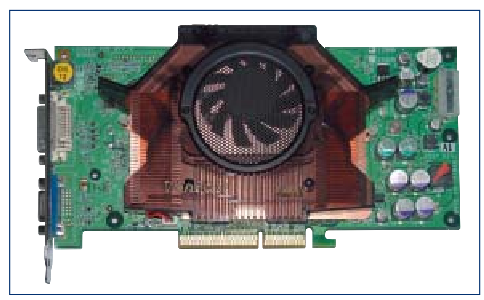


➲ Leadtek WinFast A400 Ultra TDH

Noile arhitecturi NV40 şi R420 au fost proiectate tocmai pentru a rezolva această problemă. Prin creşterea numărului de unităţi Vertex Shader şi de conducte de randare, la care se adaugă şi alte ameliorări mai puţin evidente, saltul de performanţă obţinut este unul spectaculos, putând fi comparat doar cu trecerea de la Voodoo Graphics la Voodoo 2 sau de la GeForce4 Ti 4600 la Radeon 9700 Pro. Detalii despre arhitecturile NV40 şi R420 au fost oferite în XtremPC 54 şi 55, astfel că nu vom mai insista asupra acestora. Singura noutate care merită menţionată este descoperirea unei metode de activare a celor patru pipeline-uri ale chip-ului R420 care sunt dezactivate la plăcile Radeon X800 Pro. Modificarea nu mai este posibilă prin simpla schimbare a ID-ului plăcii, cum a fost cazul cu Radeon 9500 şi 9800 SE, dar poate fi totuşi realizată prin unirea a două contacte de pe chip, într-un mod similar cu deblocarea unor procesoare AMD. Desigur, această operaţiune va necesita înlăturarea sistemului de răcire şi va duce la pierderea garanţiei, iar reuşita modding-ului va depinde foarte mult de exemplarul folosit.

ÎN CARNE ŞI OASE

Laboratorul nostru a fost invadat de cinci plăci video care fac parte din noua generaţie DirectX 9:



➲ Leadtek WinFast A400 TDH

două implementări ale chip-urilor GeForce 6800 Ultra şi GeForce 6800 (Leadtek WinFast A400 Ultra TDH, respectiv Leadtek WinFast A400 TDH), două plăci bazate pe Radeon X800 Pro (GeCube Radeon X800 Pro şi Club3D CGA-PX86TVD) şi acceleratorul Club3D CG3-S86TVD, care foloseşte un chip produs de cei de la S3, şi anume DeltaChrome S8. După cum se poate constata, cele cinci plăci fac parte din segmente de piaţă diferite, echivalentul lui GeForce 6800 Ultra fiind Radeon X800 XT Platinum Edition, iar adversarul direct al plăcilor Radeon X800 Pro fiind noul produs al celor de la NVIDIA, GeForce 6800 GT, astfel că o anumită stratificare a performanţelor era de aşteptat. Deoarece nu am putut face rost în timp util de un Radeon 9800 XT, pentru

Detalii tehnice

	Leadtek A400 Ultra	GeCube Radeon X800 Pro	Club3D CGA-PX86TVD	Leadtek A400	GeCube Radeon 9800 Pro	Leadtek A380 Ultra	Club3D CGA-X968TVD	Leadtek A360 Ultra	Club3D CG3-S86TVD
GPU	GeForce 6800 Ultra	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro	GeForce 6800	Radeon 9800 Pro	GeForce FX 5950 Ultra	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5700 Ultra	DeltaChrome S8
Memorie	256MB DDR3	256MB DDR3	256MB DDR3	128MB DDR	128MB DDR	256MB DDR	128MB DDR	128MB DDR3	256MB DDR
Frecvenţă GPU	425MHz	475MHz	475MHz	325MHz	380MHz	475MHz	500MHz	475MHz	300MHz
Frecvenţă memorie	1100MHz	900MHz	900MHz	700MHz	680MHz	950MHz	675MHz	950MHz	600MHz
Magistrală memorie	256 biţi	256 biţi	256 biţi	256 biţi	256 biţi	256 biţi	128 biţi	128 biţi	128 biţi
Pipeline-uri	16	12	12	12	8	4/8	4	4	8
Versiune Vertex Shader	3.0	2.0	2.0	3.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Versiune Pixel Shader	3.0	2.0b	2.0b	3.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Preţ	589€	427.9€	N/A	369€	N/A	328.9€	177.71$	160.6€	N/A

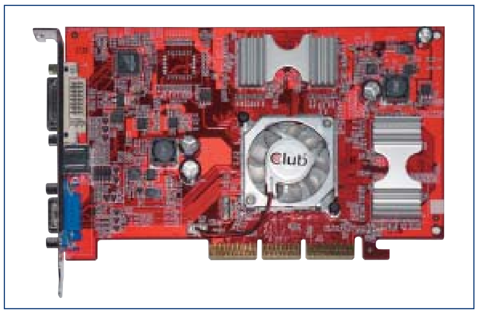
compararea noii generaţii cu cea anterioară am folosit plăcile GeCube Radeon 9800 Pro şi Leadtek WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO, ultima dintre ele fiind motorizată de chip-ul GeForce FX 5950 Ultra. S3 DeltaChrome S8 este un GPU mainstream, astfel că pentru compararea performanţelor acestei plăci am ales Leadtek WinFast A360 Ultra TDH cu GeForce FX 5700 Ultra şi placa Club3D CGA-X968TVD cu Radeon 9600 XT, care este prezentată separat în cadrul rubricii "Produse diverse".



➲ GeCube Radeon X800 Pro

În cazul celor două plăci Leadtek cu NV40 se remarcă radiatorul masiv din cupru, care acoperă ambele feţe ale PCB-ului. Acest sistem de răcire a permis tactarea chip-ului NV40 la 425MHz în cazul plăcii A400 Ultra. Produsul ultra-high-end al celor de la Leadtek impresionează şi prin folosirea a două mufe DVI, care permit conectarea la două monitoare LCD prin intermediul interfeţei digitale. Cele două plăci au dotări de top, dintre care se remarcă bundle-ul software format din patru jocuri complete, şi anume Prince of Persia: The Sands of Time, Splinter Cell: Pandora Tomorrow (pe DVD), GunMetal şi Big Mutha Truckers.

Plăcile cu Radeon X800 Pro folosesc designul de referinţă propus de ATI, singurele diferenţe



➲ Club3D CG3-S86TVD

dintre ele fiind pozele de pe radiatorul central şi dotarea acceleratorului Club3D cu radiatoare pentru răcirea chip-urilor de memorie Samsung la 2ns situate pe spatele PCB-ului. Ambele plăci au în pachet cablurile video pentru TV Out, adaptorul DVI-VGA şi un player DVD, dar cei de la GeCube au inclus ca bundle şi jocul Counterstrike: Condition Zero.

SISTEMUL DE TEST

Deşi speram să putem folosi Doom 3 şi Half-Life 2 pentru testarea noilor plăci, cele două jocuri se lasă încă aşteptate. În aceste condiţii, am ales alte benchmark-uri reprezentative pentru momentul actual, şi anume Far Cry (oferit de Ubisoft România), Unreal Tournament 2004, Painkiller, Halo şi Tomb Raider: The Angel of Darkness (oferite de Best Distribution), la care am adăugat testele default din 3DMark03 şi AquaMark3. În cazul jocurilor, am ales setările care permit obţinerea unei calităţi maxime a imaginii. Platforma hardware de test a suferit şi ea unele modificări, pe placa de bază ABIT IC7-G fiind instalate un procesor Pentium 4 3.2E şi două module de memorie Geil de 512MB cu timing-urile 2.5-4-4-8.

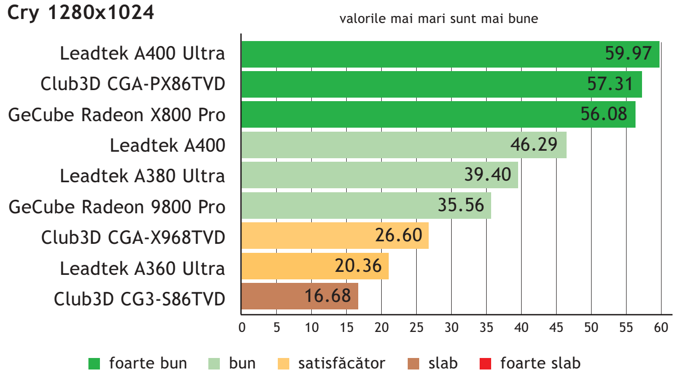


➲ Club3D CGA-PX86TVD

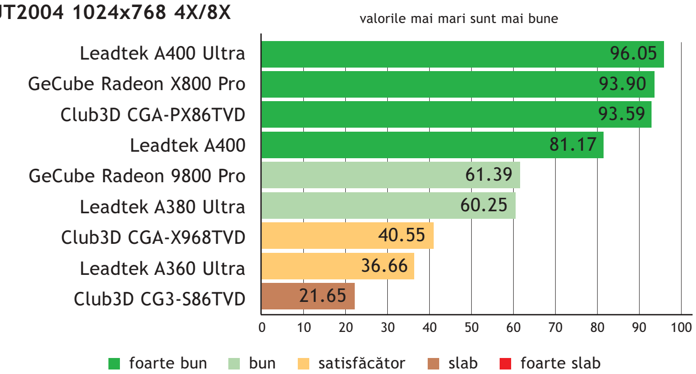
Pentru toate plăcile cu chip ATI am folosit cel mai recent driver oficial, Catalyst 4.6, care este compatibil cu generaţia X800. Din păcate, cel mai nou driver oficial de la NVIDIA este în continuare Forceware 56.72, care nu oferă suport pentru NV40. Din acest motiv, am decis să testăm plăcile Leadtek A400 Ultra şi A400 cu driverul beta Forceware 61.34, inclus pe CD-ul celei dintâi, iar pentru acceleratoarele din seria GeForce FX am folosit versiunea oficială, Forceware 56.72. Pe site-ul S3 sunt oferite mai multe versiuni de drivere, dintre care cele mai noi sunt în stadiul beta, astfel că am preferat să instalăm pentru Club3D CG3-S86TVD driver-ul inclus pe CD-ul din pachetul plăcii. Fiind vorba despre plăci video de ultimă generaţie şi de drivere care mai au mult până să ajungă la maturitate, problemele pe care le-am întâlnit în

Rezultate teste

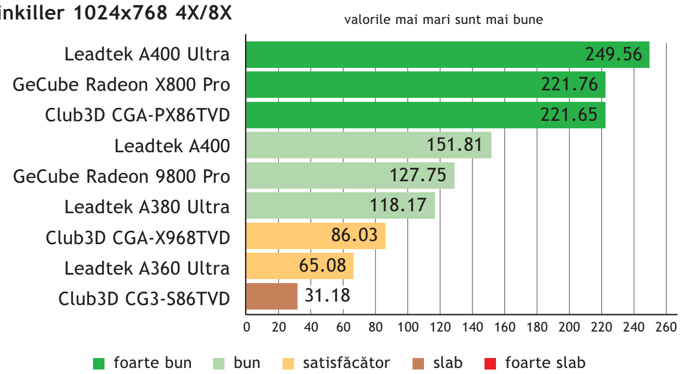
Far Cry 1280x1024



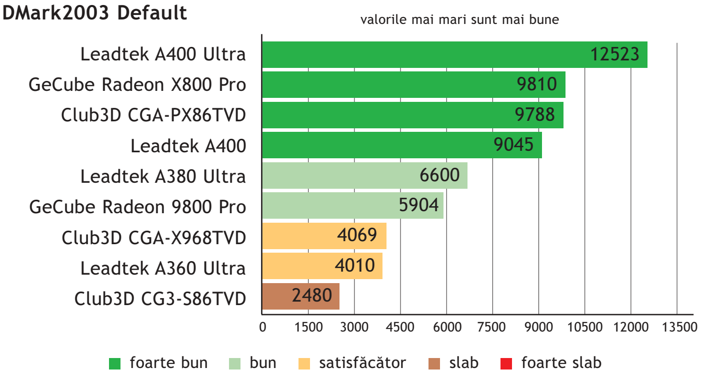
UT2004 1024x768 4X/8X



Painkiller 1024x768 4X/8X



3DMark2003 Default



cadrul testelor sunt de înțeles. Leadtek A400 Ultra a funcționat perfect în tandem cu sursa de alimentare Antec SmartPower de 400W, dar am fost nevoiți să înlăturăm harddisk-ul și unitatea optică de pe cele două cabluri care sunt necesare pentru alimentarea plăcii. În cazul celor două acceleratoare bazate pe Radeon X800 Pro, rata de refresh din Windows, setată inițial la 100Hz, a revenit în mai multe rânduri la 60Hz la ieșirea dintr-o aplicație 3D. Driverele Forceware 61.34 s-au dovedit incompatibile cu Halo, astfel că am testat în acest caz cu versiunea 61.11. Leadtek A400 nu a afișat corect meniul jocului Painkiller, dar erorile vizuale au dispărut în timpul testului, în timp ce A400 Ultra a rulat UT2004 mai rapid în 1600x1200 decât în 1280x1024. Driverele S3 nu suportă funcția Antialiasing în OpenGL, iar în Direct3D este disponibilă doar opțiunea 2X supersampling. În plus, am observat în Far Cry erori grave de afișare a apei.

CONCLUZIE

În ciuda problemelor pe care le-am enumerat mai sus, și care sunt inerente oricărui debut, primele plăci bazate pe noile arhitecturi NV40 și R420 ne-au lăsat o impresie foarte plăcută. Saltul de performanță este evident, A400 Ultra fiind în unele teste de peste două ori mai rapidă decât A380 Ultra, în timp ce plăcile bazate pe Radeon X800 Pro sunt și ele destul de aproape. În segmentul acceleratoarelor high-end și ultra-high-end, așteptăm cu interes apariția implementărilor chip-urilor GeForce 6800 GT și Radeon X800 XT Platinum Edition. Pe de altă parte, deși se adresează pieței mainstream, rezultatele obținute de Club3D CG3-S86TVD sunt dezamăgitoare, performanțele fiind probabil sub nivelul plăcilor cu GeForce FX 5700 și Radeon 9600, iar driverele fiind departe de standardul impus de NVIDIA și ATI.

Mihai Constantinescu

Rezultate teste

	Leadtek A400 Ultra	GeCube Radeon X800 Pro	Club3D CGA-PX86TVD	Leadtek A400	GeCube Radeon 9800 Pro	Leadtek A380 Ultra	Club3D CGA-X968TVD	Leadtek A360 Ultra	Club3D CG3-S86TVD
Far Cry 1280	59.97	56.08	57.31	46.29	35.56	39.4	26.6	20.36	16.68
Far Cry 1600	54.61	50.97	50.36	36.8	26.69	28.29	18.99	17.3	11.72
Far Cry 1024 4X/8X	59.78	56.2	55.18	44.99	29.01	32.03	21.64	18.63	12.22
Far Cry 1280 4X/8X	45.8	45.49	45.17	34.21	20.58	22.39	14.9	14.9	7.37
UT2004 1280	88.11	84.74	84.32	85.6	67.72	73.18	45.51	40.56	35.96
UT2004 1600	95.95	75.87	75.87	70.64	47.58	53.66	29.93	28.51	24.92
UT2004 1024 4X/8X	96.05	93.9	93.59	81.17	61.39	60.25	40.55	36.66	21.65
UT2004 1280 4X/8X	66.7	77.62	77.53	44.16	39.67	41.24	26.61	20.18	13.69
Painkiller 1280	276.51	264.29	264.54	208.68	187.05	145.07	128.01	77.86	82.11
Painkiller 1600	240.31	208.12	207.63	117.41	123.44	100.95	78.21	48.1	56.48
Painkiller 1024 4X/8X	249.56	221.76	221.65	151.81	127.75	118.17	86.03	65.08	31.18
Painkiller 1280 4X/8X	153.95	168.05	168.34	80.41	103.81	85.97	71.07	37.3	29.96
Halo 1280	72.05	55.25	55.1	50.34	35.97	35.73	23.19	21.45	16.76
Halo 1600	67.89	48.36	47.86	42.76	27.56	28.21	17.11	16.04	12.42
Tomb Raider 1024 4X/8X	64.87	55.4	55.56	44.29	34.66	29	22.84	17.08	18.31
Tomb Raider 1280 4X/8X	45.13	39.25	39.49	29.86	23.56	18.12	15.3	10.41	11.68
3DMark2003 Default	12523	9810	9788	9045	5904	6600	4069	4010	2480
AquaMark3 Default	64432	53353	53388	53260	43607	44647	31877	29485	21099
Verdict	**7.310**	**6.605**	**6.589**	**5.207**	**4.080**	**4.032**	**2.803**	**2.305**	**1.786**

BOSCH
Ideas that work.

UN CADOU
DE VIAȚĂ LUNGĂ.



Odată cu anotimpul primăverii, Bosch reînnoieşte ofertele! Şi vine cu o surpriză specială pentru dumneavoastră şi pentru prietenii dragi, care sunt pasionaţi de meşteritul în casă şi interesaţi de ultimele noutăţi în domeniu.

10 ANI BOSCH ROMÂNIA

Astfel, noua şurubelniţă IXO cu acumulator de 3,6 V de la Bosch este surprinzător de mică, uşoară şi cu un design ergonomic. Datorită dimensiunii reduse şi echilibrate, se poate lucra cu IXO în cele mai mici spaţii. Sarcinile ei sunt micile înşurubări şi montări care intervin în întreţinerea casei. În aceste activităţi IXO se dovedeşte mult mai eficientă decât şurubelniţele clasice. Cu o greutate de numai 300 de grame, ea poate fi utilizată cu uşurinţă chiar şi de către cele mai delicate mâini pentru a putea fixa rafturile în şuruburi, pentru a repara bicicleta sau la montarea/demontarea calculatoarelor.

Secretul lui IXO constă în noua tehnică a acumulatorilor, deja cunoscută de la calculatoarele portabile sau telefoanele mobile. Acumulatorul cu litiu-ion, la aceeaşi capacitate, este mai mic şi mai uşor decât acumulatorii obişnuiţi. Un alt mare avantaj îl constituie faptul că acesta nu se auto-descarcă, ba chiar lucrează la capacitatea maximă chiar şi după ce a stat nefolosit timp de un an. În plus, acumulatorii cu litiu-ion nu prezintă efect de memorie.

Cu un număr remarcabil de calităţi, un design modern şi un ambalaj inovator, noua şurubelniţă cu acumulator IXO de la Bosch are toate datele unei achiziţii personale speciale sau ale unui cadou inspirat şi deosebit de util.

Pentru a afla adresa celui mai apropiat distribuitor autorizat Bosch, accesaţi www.bosch-romania.ro.

Specificaţii tehnice BOSCH IXO 3,6V

Şuruburi până la:	5 mm
Turaţia la mers în gol:	180 rpm
Momentul maxim de rotaţie:	2,75 Nm
Capacitatea acumulatorului:	1,1 Ah
Greutatea:	0,3 kg



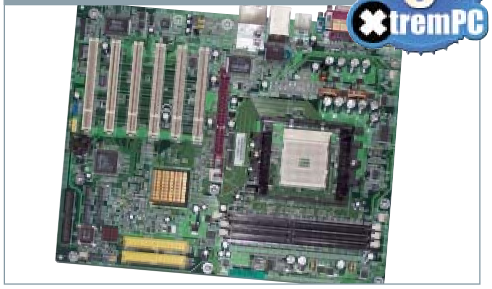


Bosch. Scule electrice pentru meşterit.

Vei fi uimit.

Placă de bază

EPoX EP-8KDA3+



Cel mai nou chipset NVIDIA pentru Athlon 64, nForce3 250GB, stă la baza lui EPoX EP-8KDA3+.

AVANTAJE

Datorită implementării chipset-ului de la NVIDIA, EPoX EP-8KDA3+ are ca dotări standard Gigabit Lan, Serial ATA, IDE RAID (Serial ATA și Parallel ATA), Firewall hardware și raport AGP/PCI fix, de real ajutor în cazul overclocking-ului. Layout-ul lui EPoX EP-8KDA3+ este aerisit, în principal și datorită faptului că nForce3 250GB are northbridge-ul și southbridge-ul integrate în același chip. Acesta este răcit pasiv cu un radiator de cupru de mici dimensiuni, ce se încinge destul de tare în timpul funcționării. EPoX EP-8KDA3+ este livrată cu radiatoare pentru tranzistoarele MosFet, ce trebuie montate de utilizator, și cabluri IDE rotunjite.

PERFORMANȚE

Procesorul folosit pentru teste a fost un Athlon 64 3000+ oferit de firma Depozitul de Calculatoare. Acesta are o frecvență de funcționare de 2GHz și 512KB cache level 2. Rezultatele obținute în teste le depășesc în majoritatea cazurilor pe cele ale unui Athlon XP 3200+, controller-ul de memorie integrat în procesor spunându-și cuvântul aici.

CONCLUZIE

Îmbunătățirile aduse de NVIDIA la capitolul dotări și sporul de performanță oferit față de nForce3 150 fac din EPoX EP-8KDA3+ un produs de top.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	180$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / HT	Socket 754 / nForce3 250GB / 800MHz
Sloturi	1 AGP 8X / 6 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB
Conectori	6 USB 2.0, Gigabit Lan, S/PDIF
ATA / RAID	2xATA133 / 6xSerial ATA
Extra	Cabluri IDE rotunjite, radiatoare MosFet, LED diagnosticare
Overclocking	
FSB / Multiplicator	200-250MHz / 8X - 20X
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Da

Teste			
Quake 3 640x480	381.2	Conversie WAV-MP3	29"
Serious Sam 640x480	251.0	Arhivare WinRAR	5'56"
3DMark2001SE 640x480	21649	PCMark2002 CPU	3786
Comanche 4 640x480	59.96	Sandra Mem. Int	3093
UT 2003 640x480	233.63	Sandra Disk	3622

Performanțe: ★ ★ ★ ★ ★

Placă video

Club3D CGA-X968TVD



Prin CGA-X968TVD, cei de la Club3D și-au propus să ofere o placă video care să iasă în evidență față de celelalte implementări ale chip-ului Radeon 9600 XT.

DOTĂRI

Producătorul a folosit un sistem de răcire diferit de cel standard, iar chip-urile de memorie sunt acoperite cu radiatoare. Din păcate, ventilatorul este mic și destul de zgomotos. Pentru a atrage atenția utilizatorilor interesați de aspectul estetic al carcasei, cei de la Club3D și-au dotat placa și cu un LED roșu, care se asortează cu PCB-ul de aceeași culoare. În rest, sunt oferite cabluri S-Video și RCA pentru TV Out, un adaptor DVI-VGA și un CD cu pachetul software InterVideo WinCinema, care include și player-ul WinDVD.

PERFORMANȚE

Plasarea radiatoarelor peste chip-urile de memorie a permis tactarea acestora la 675MHz, în locul valorii uzuale de 600MHz. Din acest motiv, placa are performanțe ceva mai bune decât cele oferite în mod normal de un produs bazat pe Radeon 9600 XT, dar diferențele nu sunt suficient de mari pentru a fi sesizate cu ochiul liber în jocuri.

CONCLUZIE

CGA-X968TVD se luptă cu GeCube Radeon 9600 XTGU Extreme pentru titlul de cea mai rapidă implementare a chip-ului Radeon 9600 XT.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	177.71$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9600 XT
Memorie	128MB DDR
Frecvență chipset / Memorie	500MHz/675MHz
Interfață	AGP 8X
Bus memorie	128 biți
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Far Cry 1280	26.6	Painkiller 1600	78.21
Far Cry 1600	18.99	Painkiller 1024 4X/8X	86.03
Far Cry 1024 4X/8X	21.64	Painkiller 1280 4X/8X	71.07
Far Cry 1280 4X/8X	14.9	Halo 1280	23.19
UT2004 1280	45.51	Halo 1600	17.11
UT2004 1600	29.93	Tomb Raider 1024 4X/8X	22.84
UT2004 1024 4X/8X	40.55	Tomb Raider 1280 4X/8X	15.3
UT2004 1280 4X/8X	26.61	3DMark2003 Default	4069
Painkiller 1280	128.01	AquaMark3 Default	31877
Performanțe			
Sintetice:	0.328	Dotări:	0.080
Jocuri:	2.395	Verdict:	2.803

Placă video

Club3D CGA-S988TVD



Deși cutia acestui produs poate induce în eroare, deoarece a fost utilizat ambalajul de la Radeon 9800, stickerele lipite de cei de la Club3D indică fără echivoc faptul că chip-ul folosit este Radeon 9800 SE.

DOTĂRI

Pentru modelul CGA-S988TVD a fost folosit designul de referință al plăcilor Radeon 9700 Pro, ceea ce înseamnă că interfața memoriei este pe 256 biți. Chip-urile de memorie sunt produse de Hynix și au un timp de acces de 2.8ns. Dotările oferite de Club3D sunt cele standard: CD cu drivere, manual de utilizare, cabluri video RCA și S-Video, adaptor DVI-VGA și player-ul DVD al celor de la InterVideo, WinDVD, în versiunea 4.

PERFORMANȚE

Cele patru pipeline-uri neutilizate de plăcile Radeon 9800 SE pot fi activate prin mai multe metode, cea mai simplă fiind folosirea utilitarului RivaTuner. Dacă ținem cont de faptul că frecvențele sunt de 380MHz pentru GPU și de 680MHz pentru memorie, această placă poate fi transformată direct într-un Radeon 9800 Pro, fără a mai fi necesar overclocking-ul. Exemplarul testat de noi a făcut față fără probleme acestui modding.

CONCLUZIE

Cu puțin noroc, puteți transforma această placă într-un Radeon 9800 Pro, în condițiile în care prețul ei este la nivelul produselor Radeon 9600 XT.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	174.96$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9800 SE
Memorie	128MB DDR
Frecvență chipset / Memorie	380MHz/680MHz
Interfață	AGP 8X
Bus memorie	256 biți
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Far Cry 1280	22.75	Painkiller 1600	65.87
Far Cry 1600	16.08	Painkiller 1024 4X/8X	72.5
Far Cry 1024 4X/8X	17.8	Painkiller 1280 4X/8X	58.47
Far Cry 1280 4X/8X	11.06	Halo 1280	18.52
UT2004 1280	37.99	Halo 1600	13.48
UT2004 1600	25.26	Tomb Raider 1024 4X/8X	19.02
UT2004 1024 4X/8X	33.91	Tomb Raider 1280 4X/8X	10.57
UT2004 1280 4X/8X	18.95	3DMark2003 Default	3901
Painkiller 1280	105.01	AquaMark3 Default	28723
Performanțe			
Sintetice:	0.303	Dotări:	0.075
Jocuri:	1.941	Verdict:	2.319

DVD Writer

BenQ DW822A



Pe cutia DVD Writer-ului BenQ DW822A apare textul 8X Dual, care poate induce în eroare asupra specificaţiilor unităţii. Totuşi, termenul Dual este justificat din cel puţin două motive: DW822A este primul DVD Writer de la BenQ care suportă ambele standarde majore, iar producătorul a promis lansarea în luna septembrie a unui firmware care să asigure compatibilitatea cu Dual Layer.

DOTĂRI

Spre deosebire de alte DVD Writere, panoul frontal al acestei unităţi conţine dotările pentru rularea CD-urilor audio. Cei de la BenQ doresc să se diferenţieze şi prin folosirea unui buffer de 8MB, dar avantajul acestuia este mai mult teoretic decât practic. Ca accesorii mai sunt oferite un cablu ATA100, un cablu audio şi şuruburi pentru montarea în carcasă, iar bundle-ul software este foarte consistent: WinDVD 4.0, WinDVD Creator 2.0, Sonic RecordNow! 6.7 Plus, Sonic DLA 4.6, QVideo 2.0 şi Book Type Management 7.0. Surprinde plăcut prezenţa manualelor acestor aplicaţii.

PERFORMANŢE

Timpii de acces măsuraţi de noi au fost mai mici decât cei indicaţi de producător (120ms pentru CD şi 160ms pentru DVD). Problemele de compatibilitate cu discurile Memorex ne-au obligat să testăm cu discuri produse de Samsung.

CONCLUZIE

Vitezele mici de citire şi scriere a CD-urilor constituie un dezavantaj pentru DW822A.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	104$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate/Interfaţă	Internă/ATA33
Buffer	8MB
Viteză CD	24X10X40X
Viteză DVD	12X
Viteză DVD-R/RW	4X2X
Viteză DVD+R/RW	8X4X
Viteză DVD-RAM	-

Teste			
Rată de transfer CD	32.88X	Rată de transfer DVD	9.29X
Căutare aleatorie CD	104ms	Căutare aleatorie DVD	102ms
Viteză DAE	28.4X	Scriere DVD-R (4X)	11' 45''
Citire CD-RW	33.08X	Scriere DVD-RW (2X)	29' 16''
Scriere CD-R (24X)	4' 2''	Scriere DVD+R (4X)	11' 33''
Scriere CD-RW (10X)	8' 38''	Scriere DVD+RW (4X)	14' 12''
Performanţe			
Notă citire CD	9.82	Notă citire DVD	9.00
Notă scriere CD	8.56	Notă scriere DVD	11.28
Dotări	9.00	Verdict	9.65

Aparat foto digital

Kodak EasyShare DX6490



Este un aparat foto digital cu lentile Schneider Kreuznach Variogon cu zoom optic 10X. Dispune de senzor CCD de 4.2 megapixeli (3.98 megapixeli efectivi), ecran de 2.2" şi memorie internă de 16MB.

CALITATE FOTO

Fotografiile de interior au fost reuşite în procentaj de peste 80%, în timp ce fotografiile de exterior ne-au mulţumit prin echilibrul bun al culorilor. Din păcate, aparatul este extrem de restrictiv la setările de calitate şi rezoluţie, utilizatorul având posibilitatea de a alege doar din patru opţiuni: Best, Best(3:2), Better şi Good, iar fotografiile nu se pot salva într-un format necomprimat. Compresia JPEG este, în opinia noastră, prea mare, fişierele fotografiilor realizate de noi la 4 megapixeli având între 784 şi 810KB. Pentru a vă forma o opinie vă putem spune că fotografiile realizate (la rezoluţie maximă) cu majoritatea aparatelor de 4 megapixeli testate de noi ocupă cel puţin 1.5MB.

DOTĂRI

Fotografiile sunt transferate rapid pe calculator graţie conectării USB 2.0. Ne-a plăcut în mod deosebit joystick-ul 4-way folosit pentru navigarea în meniurile aparatului. Videoclipurile capturate cu acest aparat au o rezoluţie de 320x240 pixeli la 20fps. Fotografiile realizate în mod portret sunt rotite automat pe ecranul LCD.

CONCLUZIE

Recomandată utilizatorilor care doresc un aparat foto digital cu funcţii şi design de tip "SLR-like".

Contact	
Distribuitor	M.T.IL ROM 2000
Telefon	021-330.95.35
Preţ / Garanţie	750€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.98 megapixeli
Apertură	Wide: F2.8/F8; tele: F3.7/F8.0
Tip senzor	CCD 1/2.5"
Zoom optic	10X
Blitz extern	Da
Memorie internă	16MB
Tip memorie externă	MMC/SD
Card memorie inclus	Nu
LCD	2.2"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2304x1728
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400, 800
Video/ Sunet	Da / Da
Viewfinder	Electronic
Alimentare	Acumulator Lithium-Ion
Dimensiuni	99.6x79.9x81.2mm
Greutate	337g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Aparat foto digital

Olympus C-5060 Wide Zoom



Carcasa este realizată din aliaj de aluminiu şi magneziu, iar designul permite un acces uşor la cele mai importante setări. Dispune de un senzor de 5.2 megapixeli şi de un zoom wide de 4X.

CALITATE FOTO

Am fost mulţumiţi de calitatea fotografiilor de exterior, iar testul de fotografiere a unor obiecte aflate în mişcare (de exemplu, un macro cu picături de ploaie) a avut rezultate foarte bune. În afară de modul macro, se mai poate folosi şi setarea SuperMacro. Imaginile se pot salva folosind formatele necomprimate RAW sau TIFF (pentru o prelucrare ulterioară cât mai uşoară noi vă recomandăm formatul RAW). Setarea valorilor pentru expunere este foarte uşor de realizat, deoarece aparatul dispune de patru tipuri de histograme.

DOTĂRI

Ecranul LCD este rabatabil şi este unul dintre cele mai performante pe care le-am văzut în dotarea unui aparat foto digital. Se pot realiza clipuri video la una din rezoluţiile de 640x480 sau 320x240 cu maxim 15fps. Viteza obturatorului (shutter speed) poate fi setată între 1/4000 şi 16 secunde. Deoarece este compatibil cu sistemul de fişiere FAT 32, se pot folosi carduri de memorie flash de peste 2GB.

CONCLUZIE

Olympus C-5060 Wide Zoom permite un control total al setărilor avansate şi este recomandat fotografilor care doresc să obţină imagini clare la rezoluţii de până la 2592x1944.

Contact	
Distribuitor	Best Computers
Telefon	021-303.01.91
Preţ / Garanţie	825€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5.03 megapixeli
Apertură	Wide: F2.8/F4.8; tele: F8.0
Tip senzor	CCD 1/1.8"
Zoom optic	4X
Blitz extern	Da
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	xD Picture Card, CF I/II, SmartMedia
Card memorie inclus	32MB xD Picture Card
LCD	1.8" Flip-up
LCD secundar	Da
Rezoluţie maximă	2592x1944
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400
Video/ Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	Acumulator Lithium-Ion
Dimensiuni	116x87x66mm
Greutate	480g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Tuner TV

PixelView PlayTV Box3



Deoarece tunerul funcţionează independent de PC, utilizatorul este ferit de probleme de compatibilitate şi poate urmări posturile TV favorite fără să pornească tot sistemul. Se poate realiza captură doar dacă dispuneţi de o placă grafică cu intrare video.

CALITATE IMAGINE

Funcţia de scanare automată are trei opţiuni: air, CATV şi free. Atunci când am folosit primele două opţiuni au fost detectate aproximativ 70% din posturile TV. Folosirea celei de-a treia variante a fost mai mare consumatoare de timp, însă au fost detectate toate posturile TV disponibile. Calitatea imaginii s-a ridicat la nivelul pe care îl aşteptam de la un tuner extern de tip "stand alone".

DOTĂRI

O funcţie interesantă şi foarte utilă în cazul unui tuner TV extern este Picture-on-Picture, prin intermediul căreia se pot urmări emisiuni TV într-o fereastră în timp ce se lucrează la calculator. Această fereastră se poate redimensiona sau muta pe ecran în poziţia dorită şi chiar poate fi setată pentru a fi semitransparentă. În timpul testelor unele comenzi au fost preluate cu întârziere sau în mod repetat.

CONCLUZIE

O soluţie bună pentru cei care doresc un tuner TV extern care să funcţioneze independent de calculator.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	96$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfaţă	VGA
Chipset	N/A
Sistem	PAL B/G, I, D/K, SECAM, NICAM, A2
Format captură	N/A
Număr canale	50
Modul radio	Nu
Telecomandă	Da
Time-shifting	Nu
Teletext	Nu
TV Stereo	Da
Performanţe	★★★★☆

Monitor LCD

Iiyama ProLite C480T



Litera T din numele lui Iiyama ProLite C480T vine de la tunerul TV integrat în carcasa monitorului.

DOTĂRI

Primul lucru care sare în ochi la ProLite C480T este designul ce îl apropie mai mult de un televizor modern decât de un monitor LCD. Ecranul este protejat de un strat de plastic. Pe laterale se pot ataşa cele două boxe livrate, montarea fiind foarte uşoară. Tunerul este dotat cu mufe Scart (Composite/S-Video) şi RCA. Pentru controlul la distanţă este livrată o telecomandă cu ajutorul căreia se poate controla şi meniul OSD. Semnalul de la placa video poate fi analog D-Sub sau digital DVI. Afişarea imaginii de la tunerul TV se poate face pe tot ecranul sau în mod Picture-in-Picture.

PERFORMANŢE

Fiind vorba de un monitor LCD cu funcţii de televizor, Iiyama ProLite C480T are o luminozitate foarte bună, de 430cd/m², şi un contrast de 600:1. Timpul de răspuns este destul de mare, însă afişarea posturilor TV nu are de suferit din această cauză. Raza telecomenzii este foarte bună.

CONCLUZIE

Iiyama ProLite C480T se evidenţiază prin designul modern şi dotările excelente.

Contact	
Distribuitor	Maguay Impex
Telefon	021-210.38.33
Preţ / Garanţie	1251€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	19"
Rezoluţie maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	16ms
Luminozitate	430cd/m²
Contrast	600:1
Greutate	8.6kg
Montare pe perete	Da
Alimentator	Extern
Conectare	DVI, D-Sub
Extra	Tuner TV, telecomandă, boxe stereo
Performanţe	★★★★★

Monitor LCD

NEC MultiSync 2180UX



Deşi monitoarele LCD cu timp de răspuns mic sunt specifice diagonalelor de până la 17" sau chiar 19", NEC este printre puţinele firme ce oferă monitoare cu diagonale mari cu timp de răspuns scăzut, în cazul lui MultiSync 2180UX acesta fiind de 20ms.

DOTĂRI

Mânuirea pe birou a unui monitor cu diagonala de 21", fie el şi LCD, este o sarcină destul de grea. De aceea, NEC a dotat MultiSync 2180UX cu un braţ de sprijin ajustabil pe înălţime şi cu posibilitatea de pivotare a ecranului. Programul NaViSet este responsabil de calibrarea monitorului direct din interfaţa sistemului de operare.

PERFORMANŢE

Unghiul de vedere lateral de 176° face ca imaginea să fie vizibilă şi din unghiuri extreme. Timpul de răspuns este foarte bun pentru navigarea pe Internet, redactarea de text sau vizionarea filmelor. Totuşi, pentru jocuri rămâne indicat un monitor CRT. Culorile sunt foarte bine redate, imaginea fiind plăcută ochiului.

CONCLUZIE

NEC MultiSync 2180UX se distinge de concurenţă prin diagonala vizibilă foarte mare şi performanţele excelente pentru clasa din care face parte.

Contact	
Distribuitor	FIT Distribution
Telefon	021-231.09.22
Preţ / Garanţie	1750€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	21"
Rezoluţie maximă	1600x1200@60Hz
Timp de răspuns	20ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	500:1
Greutate	11kg
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	DVI, DVI/D-Sub
Extra	2 intrări VGA
Performanţe	★★★★★

Monitor LCD

Swedx XVI-17AS1



Swedx este un producător suedez de monitoare LCD, mouse-uri şi tastaturi cu carcasă din lemn.

DOTĂRI

Swedx XVI-17AS1 are ca accesorii un mouse wireless optic cu două butoane şi rotiţă de scroll şi o tastatură cu carcasă tot din lemn. Ecranul monitorului LCD este construit de Samsung în aşa fel încât să se potrivească cu carcasa de lemn produsă de Swedx. Butoanele de control al meniului OSD sunt poziţionate în partea lateral-dreapta a carcasei. Ecranul poate fi înclinat, dar nu poate fi ajustat pe înălţime. Semnalul de la placa video este recepţionat prin mufa D-Sub. Alimentarea se face printr-un transformator extern.

PERFORMANŢE

Ecranul LCD are un timp de răspuns neadecvat pentru jocuri, însă este potrivit lucrului în aplicaţii office, navigării pe Internet şi chiar pentru vizionarea filmelor. Unghiul de vizibilitate orizontal este destul de bun şi va satisface majoritatea utilizatorilor.

CONCLUZIE

Designul lui Swedx XVI-17AS1 va stârni cu siguranţă controverse. Totuşi, îndrăzneala producătorului suedez este demnă de remarcat.

Contact	
Distribuitor	MGT Educational
Telefon	021-232.88.94
Preţ / Garanţie	710€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Rezoluţie maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	25ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	350:1
Greutate	N/A
Montare pe perete	Nu
Alimentator	Extern
Conectare	D-Sub
Extra	-
Performanţe	★★★★☆

Memorie DDR400

Corsair CMX512-3200LLPT



Pe lângă ridicarea frecvenţei de funcţionare, o altă modalitate de a obţine performanţe foarte bune pentru memoria DDR este folosirea unor timing-uri cât mai agresive. Modulele CMX512-3200LLPT sunt certificate de producător pentru lucrul la 2-3-2-6, nişte valori foarte bune pentru DDR400. Totuşi, timing-urile setate în SPD sunt ceva mai slabe (2.5-3-2-6).

Contact	
Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preţ / Garanţie	2x225.5$ / Lifetime
Detalii tehnice	
Capacitate	2x512MB
CL	2
Cachemem read	3163.6
Cachemem write	1715.8
SiSoft Sandra Int	4760
SiSoft Sandra Float	4765
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Memorie DDR400

OCZ PC3200 512MB EL



Din păcate, am primit pentru testare un singur modul de memorie OCZ PC3200 512MB EL, astfel că rezultatele mici obţinute se explică prin modul de lucru single channel. Am remarcat faptul că timing-urile suportate (2-3-2-5) sunt trecute pe eticheta produsului. Din păcate, nici cei de la OCZ nu au reuşit să atingă valorile ideale (2-2-2-5). Setările din SPD sunt 2.5-3-3-6.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	171.29$ / Lifetime
Detalii tehnice	
Capacitate	512MB
CL	2
Cachemem read	2579.4
Cachemem write	1206.6
SiSoft Sandra Int	2954
SiSoft Sandra Float	2963
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Memorie DDR400

TwinMOS PC3200 256MB



Cele două module de memorie TwinMOS sunt certificate de producător pentru lucrul cu CAS2.5, valoare ce este trecută şi pe eticheta lor. Timing-urile exacte fixate în SPD sunt 2.5-3-3-8. Performanţele obţinute pe platforma noastră de test cu procesor Pentium 4 2.4C şi placă de bază cu chipset Canterwood au fost normale pentru două module DDR400 în dual channel.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare / Tornado Sistems
Telefon	021-221.73.77 / 021-206.77.40
Preţ / Garanţie	2x44.85€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Capacitate	2x256MB
CL	2.5
Cachemem read	3165.2
Cachemem write	1241
SiSoft Sandra Int	4704
SiSoft Sandra Float	4712
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Memorie DDR400

TwinMOS PC3200 512MB



Acest kit format din două module de 512MB este recomandat în primul rând gamerilor şi celor care lucrează cu programe de grafică sau cu alte aplicaţii mari consumatoare de memorie. Eticheta indică suportul pentru CL2, iar timing-urile setate în SPD sunt 2.5-3-3-8. Modulele sunt double sided, ceea ce explică rezultatele ceva mai bune faţă de versiunile de 256MB.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare / Tornado Sistems
Telefon	021-221.73.77 / 021-206.77.40
Preţ / Garanţie	236.1€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Capacitate	2x512MB
CL	2
Cachemem read	3157.8
Cachemem write	1713.3
SiSoft Sandra Int	4752
SiSoft Sandra Float	4751
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Cooler

Gigabyte 3D Cooler-Ultra GT Edition PCU31-VH



Acest cooler combină radiatorul din cupru introdus de modelul PCU31-SD cu turaţiile mari ale ventilatorului, caracteristice versiunii PCU21-VG. De asemenea, producătorul a decis să includă din nou cele patru LED-uri albastre. La turaţia maximă performanţele sunt excepţionale (590C la 2.4GHz şi 610C la 3GHz pentru un Pentium 4 în Full Load), dar zgomotul produs este infernal.

Contact	
Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preţ / Garanţie	42.3$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket 478/Socket A/Athlon 64
Material construcţie	Cupru
Turaţie ventilator	2000-4500RPM
Zgomot ventilator	19.2-42.0dBA
Greutate	780g
Durată de viaţă	50.000 ore
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Sursă de alimentare

Hiper Power SF-350TS



Cei 350W ai lui Hiper Power SF-350TS sunt suficienţi pentru majoritatea sistemelor actuale, însă cei ce au în vedere achiziţionarea unui procesor puternic şi a unei plăci video de ultimă generaţie ar putea dori un model cu putere mai mare. Singurul ventilator are 80mm şi este silenţios, fiind controlat în funcţie de temperatura din interiorul sursei. Nu avem monitorizare a turaţiei.

Contact	
Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preţ / Garanţie	43$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere	350W
Curent maxim la 12V	16A
Mărime ventilator	80mm
Conectori Molex	6
Conectori Serial ATA	-
Monitorizare ventilatoare	Nu
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

HP Officejet 4255 all-in-one

Mic şi cu dotări complete



CÂND AM PRIMIT HP OFFICEJET 4255 all-in-one în laboratorul nostru hardware, am fost uimit în ce cutie mică poate să aibă loc un multifuncţional ce îndeplineşte funcţii de imprimantă, scanner color, fax şi copiator. Echipamentul are uimitoarele dimensiuni de 416x204x180mm şi numai 3.8kg. Nu mică mi-a fost mirarea când am văzut că micul Officejet 4255 dispune în partea din dreapta chiar şi de un telefon încorporat. Prin această dotare, utilizatorii care au un singur număr de telefon atât pentru fax, cât şi pentru voce vor putea, cu ajutorul receptorului integrat, să răspundă la orice apel, comutarea către fax realizându-se printr-o apăsare de buton.

PRIMA IMPRESIE

Ne-a plăcut în mod special designul ingenios care permite închiderea şi rabatarea tuturor tăvilor de hârtie. Alimentatorul automat de documente (ADF) poate găzdui până la 20 de coli ce sunt trimise fără intervenţia ulterioară a utilizatorului către scanner, fax sau copiator. Deoarece memoria faxului permite stocarea a până la 100 pagini de fax (această valoare depinde de rezoluţia şi gradul de complexitate ale paginilor), tăvile de hârtie se pot rabata pentru a economisi spaţiul de pe birou. Toate faxurile sunt astfel memorate până în momentul în care imprimarea lor este posibilă.

TEHNOLOGII

Poate tipări pe coli cu dimensiuni cuprinse între 76x127mm şi



210x297mm. Dacă se foloseşte cartuşul foto opţional se beneficiază de tehnologia HP PhotoRet IV (imprimare cu 6 culori), prin care se obţin rezultate superioare calitativ la imprimarea fotografiilor. HP afirmă că, dacă se foloseşte cartuşul foto opţional şi hârtie HP foto, pozele imprimate cu Officejet 4255 vor rezista în timp peste 70 de ani. Ne-ar face o deosebită plăcere să putem testa peste 70 de ani această afirmaţie.



CONCLUZIE

HP Officejet 4255 all-in-one reprezintă o soluţie foarte atractivă pentru firmele mici (şi chiar pentru utilizatorii obişnuiţi) care au nevoie de un echipament multifuncţional de dimensiuni mici. Preţul bun este un alt motiv care ne face să vă recomandăm acest echipament.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Funcţii	Imprimantă inkjet color, scanner, copiator color, fax, telefon
Dimensiuni	416x204x180mm
Greutate	3.8kg
Specificaţii imprimantă	
Memorie	8MB
Format pagină	Maxim A4
Viteză tipărire monocrom	17ppm
Viteză tipărire color	12ppm
Conectare	USB 1.1
Limbaje de printare	Lightweight Imaging Device Interface Language (LIDIL)
Tehnologii de printare	HP Thermal Inkjet Printing
Rezoluţie	HP PhotoREt 3
Nivel zgomot printare	47db(A)
Pagini pe lună	1500
Tipărire duplex	Da
Capacitate totală tăvi	100
Specificaţii scanner	
Rezoluţie	600x1200dpi
Adâncime de culoare	36 biţi
Tonuri de gri	256
ADF	20 pagini
Specificaţii fax	
Memorie	Până la 100 pagini
Viteză modem	33.6kbps
Color	Da
Specificaţii copiator	
Viteză copiere monocrom	17ppm
Viteză copiere color	12ppm
Rezoluţie monocrom	2400x1200dpi
Copii multiple	100
Redimensionare copie	De la 25% la 200%
Contact	
Preţ	189€
Distribuitor	Partenerii HP
Telefon	021-222.20.72
Garanţie	12 luni
Web	www.hp.com.ro

OvisLink AirLive WMU-9000 VPN

Router VPN şi server multimedia



CONECTAREA CALCULATOARELOR într-o reţea a devenit din opţiune necesitate chiar şi pentru firmele mici, cu până la cinci calculatoare. Chiar dacă reţeaua este formată din puţine calculatoare, nu înseamnă că dispare nevoia de securitate sau de funcţii de management eficient al lăţimii de bandă. Soluţia propusă de OvisLink pentru acest caz poartă numele



AirLive WMU-9000 VPN şi este în esenţă un router VPN şi server multimedia. În plus, oferă posibilitatea de conectare wireless prin standardul IEEE 802.11g.

DOTĂRI

AirLive WMU-9000 VPN îndeplineşte funcţia de FTP Server, Video Server, File Server, Bandwidth Manager şi Print Server.



TESTE

Modul de management prin intermediul browser-ului este foarte simplu realizat şi nu va pune în dificultate nici măcar pe un începător în reţelistică. Funcţia de Print Server am testat-o cu două imprimante laser color, iar rezultatele au fost la înălţime. Am conectat imprimantele la porturile USB 2.0 ale router-ului şi am trimis documente de tipărit printr-un calculator care comunica wireless cu AirLive WMU-9000 VPN. Astfel, am obţinut două imprimante wireless. Dacă în loc de imprimante folosim camere web USB 2.0, putem realiza un interesant sistem de securitate wireless.



CONCLUZIE

Performanţa router-ului AirLive WMU-9000 VPN este confirmată şi de premiul "Best Choice" obţinut în cadrul expoziţiei COMPUTEX din partea TCA (Taipei Computer Association).

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	MIPS 170MHz Brecis 2006 CPU
Memorie flash	8MB
Memorie SDRAM	32MB
Standard wireless	54Mbps IEEE 802.11g
Rată transmisie wireless OFDM	6, 9, 12, 18, 24, 36, 48, 54Mbps
Rată transmisie wireless CCK	5.5, 11Mbps
Rată transmisie wireless DSSS	1, 2Mbps
Port WAN	1
Port LAN	4
USB 2.0	4
Firewall	Denial of Service (DoS), Stateful Packet Inspection (SPI), Access Control, Real Time Log
Filtrare conţinut	Cuvinte, adrese URL, adrese IP
Tipuri conectare	DHCP, Static, PPPoE, PPTP, Telstra BigPond, L2TP
Management şi întreţinere	Web-based management, Firmware upgrade, Clock, Static Route, Ping, Log
Dimensiuni	30x240x145mm
Greutate	450g
Contact	
Preţ	N/A
Distribuitor	Data Trans
Telefon	021-338.58.34
Garanţie	N/A
Web	www.datatrans.ro

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

În general, supraîncălzirea chip-ului grafic se manifestă prin erori de afişare şi prin blocaje, nu prin reducerea performanţelor. Overclocking-ul nu reprezintă cea mai bună soluţie dacă procesorul şi placa video sunt prea vechi pentru a face faţă jocurilor actuale.

››› GEFORCE FX 5900 VERSUS RADEON 9800 PRO ›››

Autor: **Alin Pătru**

Vreau să-mi cumpăr un calculator nou, dar nu m-am hotărât în legătură cu placa video. Înclin spre un GeForce FX 5900 sau un Radeon 9800 Pro. Ce îmi recomandaţi?

XtremPC: **În cele mai recente jocuri cu suport pentru DirectX 9, Radeon 9800 Pro este cea mai bună alegere.**

››› PROBLEME CU CD-UL XTREMPC? ›››

Autor: **Cristi**

Cred că aveţi o problemă cu CD-urile sau am eu Windows-ul stricat. De fiecare dată când încerc să rulez un demo de pe CD-ul XtremPC (de exemplu, Toca, KillSwitch) îmi dă eroarea "This application has failed to start because d3d9.dll was not found. Re-installing the application may fix the problem". Am un AMD Athlon XP 1600+. Ce pot să fac?

XtremPC: **Problema ta este foarte simplu de rezolvat: instalează DirectX 9.**

››› PLACA VIDEO SUB 100€ ›››

Autor: **Alexandru Cipcigan**

Întrebările pe care le am sunt legate de noul meu sistem, şi anume AMD Athlon XP 2000+, placă de bază ECS, nu ştiu exact ce model, 128MB DDR, placă video ATI Radeon 9200 SE 128MB, harddisk de 40GB şi un CD-ROM. Vreau să vă întreb: dacă ar trebui să schimb placa video, pe care mi-aţi recomanda-o în limita a 100€? Mai faceţi nişte pagini despre Mac-uri, am unul mai vechi acasă şi sunt curios dacă mai am ce face cu el!



XtremPC: **Dacă te interesează jocurile, placa video trebuie schimbată cât mai urgent. Dacă cei 100€ sunt fără TVA, poţi achiziţiona o placă video cu chip GeForce FX 5700 LE sau cu Radeon 9550. În plus, ai puţină memorie RAM. Pentru jocuri trebuie minim 256MB, iar recomandat este 512MB. În ceea ce priveşte a doua problemă, chiar dacă am realiza articole şi teste cu sisteme Macintosh, cu siguranţă nu te-ar ajuta foarte mult, ţinând cont că ai unul mai vechi. În plus, nici nu ştim câţi cititori XtremPC ar fi interesaţi de acest subiect.**

››› CUM SA SCAP DE MESAJUL NEDORIT? ›››

Autor: **Iordache Cosmin**

Pentru început, o să vă spun configuraţia calculatorului meu: sursă de 350W, procesor AMD Athlon XP 1600+, memorie 384DDR, placă video GeForce FX 5200 128MB DDR (de la Gigabyte), harddisk Maxtor de 40GB, placă de bază Matsonic. Problema mea este legată de Windows XP. Am două S.O., Windows 98 (C:\Windows) şi Windows XP (D:\Program Files\Windows), iar acum două zile am primit următorul mesaj:

INTRA IN CONTACT!

Posta:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Placi video

9800 SE vs 9800 Pro

Aş vrea să mă lămuriţi şi pe mine care este diferenţa dintre aceste două chipset-uri. *Piff*

Specificaţiile oficiale ale celor două plăci: Radeon 9800 Pro (R350) - tehnologie 0.15 microni, frecvenţă GPU/memorii 380/680MHz, bus-ul 256 biţi, pipelines 8x1, lăţime de bandă 21.7GB/s. Radeon 9800 SE (R350) - tehnologie 0.15 microni, frecvenţă GPU/memorii 325/580MHz, bus-ul 256 biţi (sunt şi modele cu 128 biţi: cele de la Sapphire ar fi un exemplu), pipelines 4x1 (modabilă la 8x1, depinde de noroc), lăţime de bandă 18.5GB/s. *Boyarul*

Bun, atunci eu nu mai văd nici o diferenţă între Radeon 9800 SE şi Radeon 9600. *Piff*

Diferenţe Radeon 9800 SE versus Radeon 9600: 1. tehnologie pe 0.15 microni (Radeon 9800 SE) faţă de cea de 0.13 a lui Radeon 9600; 2. lăţimea de bandă 18.5 (Radeon 9800 SE) faţă de 6.4 de la Radeon 9600; 3. bus-ul doar pe 128 biţi al lui Radeon 9600 faţă de 256 biţi (la Radeon 9800 SE). E adevărat că există şi variante de Radeon 9800 SE cu bus pe 128 biţi, dar asta e o altă poveste, depinde de producător. Cam pe astea le-am reperat eu la o primă vedere. *Boyarul*

Păi atunci e normal. E mult mai bun un Radeon 9800 SE decât un 9600, mai ales la AA. *Piff*

Situaţia nu e chiar aşa de roz cu aceste Radeon 9800 SE. În primul rând, un Radeon 9800 SE pe 128 biţi este clar mai slab decât un Radeon 9600 Pro şi, deşi există posibilitatea de a se moda într-un fel de 9500 Pro (8 pipelines/128 biţi), nu merită riscul. Varianta pe 256 biţi (380MHz/680MHz) are performanţe similare cu 9600 Pro/XT, dar nici aceasta nu este foarte avantajoasă în cazul în care nu merge modarea. Degeaba are lăţimea de bandă dublă (256 biţi) faţă de un Radeon 9600 Pro, pentru că este limitată de cele 4 pipeline-uri şi în practică avantajul devine extrem de mic. Încă un aspect este cel legat de overclocking, la care 9800 SE nu stă prea bine, în timp ce un Radeon 9600 Pro de obicei merge la frecvenţe ridicate. Într-adevăr, situaţia se schimbă radical în cazul în care merge modarea, aşa că, dacă te consideri norocos, cumpără un Radeon 9800 SE (256 biţi). *HPA*

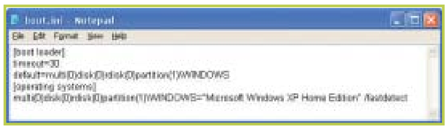
FORUM: Placi de baza

Update de BIOS greşit

Am făcut update la placa ABIT NF7-s v2.0 şi nu mai porneşte calculatorul, decât ventilatoarele. *zerocool*

Dacă ai încercat o resetare din jumper şi nu te-a ajutat cu nimic, atunci metoda Hotswap-ului te poate salva. Trebuie să cauţi un amic/prieten cu o placă de bază identică şi totodată să fie dispus să te ajute. Înainte să porniţi PC-ul lui, îi ridicaţi puţin chip-ul de BIOS din soclu, pentru a-l scoate uşor ulterior (dar cu multă atenţie, să-l lăsaţi în continuare să facă contact). Iei versiunea de BIOS corectă şi o pui pe dischetă, împreună cu programul de flash. Porniţi sistemul lui, ca şi când aţi dori să-i faceţi update de BIOS. Pregătiţi apoi linia de comandă. Înainte de a confirma scrierea BIOS-ului, înlocuiţi chip-ul de pe placa lui cu cel corupt, al tău. Faceţi update-ul de BIOS. În final, dacă operaţiunea se face corect, puneţi la loc chip-urile de BIOS. Atenţie mare la scoaterea chip-urilor de BIOS! *Ogre*|NsaN3*

"...because the following file is missing or corrupt:<Windows root>\\system 32\hal.dll...". Am luat de pe Internet un hal.dll şi l-am copiat peste cel afectat. Nu a mers. Ştiu că se poate remedia problema cu ajutorul opţiunii "Repair" (CD-ul cu Win XP), dar nu ştiu comenzile.



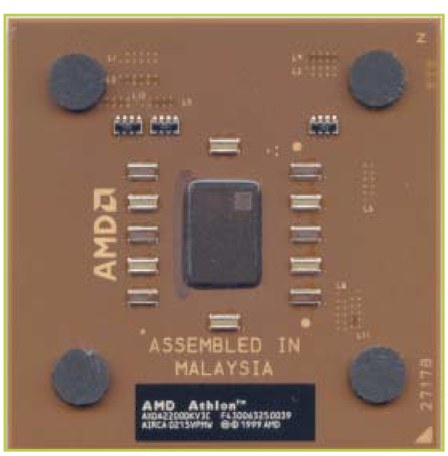
XtremPC: **Mesajul acesta este întâlnit de utilizatorii Microsoft Windows 2000 sau Microsoft Windows XP atunci când este alterat fişierul "boot.ini". Pentru a rezolva problema trebuie să efectuezi următorii paşi: verifică dacă fişierul "boot.ini" există în rădăcină (la tine în partiţia D), indică corect calea către sistemul de operare şi nu este corupt. Dacă fişierul "boot.ini" nu are probleme, atunci efectuează operaţia de iniţializare de pe CD-ul cu Windows XP, alege opţiunea "Repair" şi intră în mod consolă. Urmează să introduci parola ta de administrator şi să tastezi următoarea comandă: "expand E:\i386\hal.dl_ y:\windows \system32\ hall.dll" (unde E este litera atribuită CD-ROM-ului, iar pentru a determina această literă poţi tasta comanda "map"). Dacă nici aşa nu rezolvi nimic, recomandarea noastră este să reinstalezi sistemul de operare.**

››› PROCESOR DE NERECUNOSCUT ›››

Autor: **Osvath Zsolt**

Am un calculator cu procesor Athlon XP 2200+, placă de bază PC Chips SiS 748, placă video MSI GeForce FX 5200, 256MB DDR400, HDD 40.0GB Western Digital JWD400. Problema mea constă în faptul că atunci când pornesc calculatorul BIOS-ul recunoaşte numai Athlon XP 1500+ la 1350MHz. Am testat calculatorul cu programul vostru de pe CD, Everest Home Edition, şi totuşi procesorul apare ca unul Athlon XP 1500+ la 1350MHz. Am mai testat şi cu alte programe, precum WCPUIDE ori AIDA.

XtremPC: **Placa de bază recunoaşte Athlon XP 1500+ în loc de Athlon XP 2200+ deoarece ai setat FSB-ul la 200MHz (100x2) în loc de 266MHz (133x2).**



››› LEGATURA DINTRE APPLE SI PC ›››

Autor: **Groaznicu**

Vă rog să mă ajutaţi în următoarea problemă: am un laptop Apple cu procesor G3 la 700MHz, LAN onboard, 256MB RAM, OS 9 şi OS X şi un desktop Athlon XP 2500+, MB Shuttle AN 35 N Ultra 400+MCP, LAN onboard, 256MB RAM, Windows 98 şi Windows XP. Pot realiza o reţea între aceste sisteme?

XtremPC: **Se poate realiza foarte uşor o reţea între aceste sisteme. Pentru mai multe detalii poţi consulta următoarea pagină web: http://www.macwindows.com/peertips.html.**

››› TEMPERATURI RIDICATE ›››

Autor: **Mădălin Dragoş**

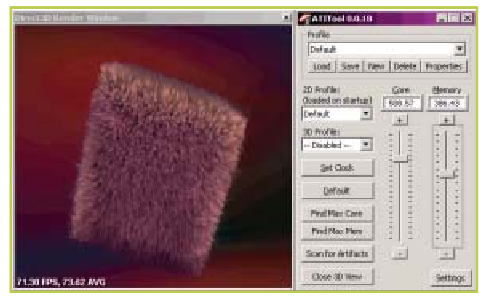
Sunt posesorul următorului sistem: AMD 1300MHz, MB Shuttle chipset VIA KT 266A/VT8233, 256MB DDRAM PC3200 Elixir, GeForce 4 MMX440 AGP 8X, două harddisk-uri de 40GB Seagate, 7200RPM, CD-RW TEAC 52x32x52x, CD-ROM, monitor Compaq V70 17", Windows XP Professional. CPU îmi lucrează în temperatură mare, aproximativ 43 grade, temperatură confirmată şi de programul Motherboard Monitor 5, cu toate că cooler-ul de la CPU este un Titan din aluminiu cu specificaţia "up to Athlon XP 2400+". Carcasa sistemului este pentru Pentium 4, având şi cooler de sistem.

XtremPC: **Temperatura procesorului tău este normală şi nu ai motive să-ţi faci griji dacă sistemul merge fără probleme.**

››› OVERCLOCKING LA PLACA VIDEO ›››

Autor: **Costan Alexandru**

Am un calculator cu procesor Intel Celeron la 600MHz, 256MB SDRAM şi placă video ATI Radeon 7500 64MB DDR Core 250MHz şi memorie 200MHz. Am zis să încerc să fac overclocking la placa video şi am instalat programul ATI Tool şi am dat să găsească "maxim core", el a găsit valoarea de 310MHz, şi la memorie valoarea de 222MHz. Mi-am zis să nu forţez placa la maxim, să nu se uzeze, aşa că am lăsat carcasa deschisă şi am ţinut mâna la chip-ul plăcii video, iar când era la "maxim core" era destul de caldă. Eu am setat frecvenţele la core de 300MHz şi la memorie de 215MHz şi totul a mers perfect. Într-o zi, un prieten mi-a adus jocul CounterStrike: Condition Zero şi am zis să-l încerc, fiindcă aveam placă video mai bună şi ştiind că toate jocurile nou-apărute îmi merg. Am intrat în joc şi jucam cu boţii, dar când mă apropiam de un bot sau când trăgeam amândoi unul în altul se mişca greu de tot, însă după aceea iar se mişca bine. De ce se întâmplă aşa, nu ar fi trebuit să se îmbunătăţească performanţele plăcii video? Eu m-am gândit că este din cauza chip-ului, că o fi prea încins, şi mi-am propus să-mi achiziţionez un cooler de placă video, aşa cum am văzut că aţi prezentat în revistă.



XtremPC: **În general, supraîncălzirea chip-ului grafic se manifestă prin erori de afişare şi prin blocaje, nu prin reducerea performanţelor. Oricum, în cazul tău overclocking-ul nu reprezintă cea mai bună soluţie, deoarece componentele din sistemul tău, inclusiv placa video, sunt prea vechi pentru a face faţă jocurilor actuale. Din acest motiv, îţi recomandăm un upgrade al sistemului, inclusiv pentru procesor.**

Liviu Marica

TOP DVD+RW

		Verdict	Notă citire CD	Notă scriere CD	Notă citire DVD	Notă scriere DVD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	ASUS DRW-0804P	9.96	8.75	13.43	8.09	10.40	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	118€	XPC55
2	Pioneer DVR-A07XLA	9.91	8.69	13.32	8.04	11.24	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	134€	XPC54
3	LG GSA-4081B	9.80	7.07	10.27	8.94	13.38	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, DVD-RAM: 3X, IDE	118.7€	XPC53
4	TEAC DV-W58D	9.73	8.75	13.31	8.08	11.20	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	99.9€	XPC53
NOU 5	BenQ DW822A	9.65	9.82	8.56	9.00	11.28	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	104$	XPC56
1	Plextor PX-708A	8.65	9.38	9.39	8.90	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	148.54€	XPC49
2	MSI DR8-A	8.60	9.59	8.66	9.07	7.45	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	97.9€	XPC51
3	Lite-On LDW-411SX	8.56	9.18	9.66	9.44	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, USB 2.0	135€	XPC51
4	Lite-On LDW-411S	8.54	8.93	9.83	9.40	7.44	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	98€	XPC49

TOP SOCKET A

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	ASUS A7N8X-E Deluxe	7.539	3.122	3.747	0.670	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan+Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	97€	XPC55
2	ABIT NF7-S v2.0	7.509	3.140	3.759	0.610	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	106.9$	XPC55
3	Gigabyte GA-7NNXP	7.508	3.081	3.727	0.700	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan+Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	151.4$	XPC55
4	MSI K7N2 Delta-L	7.453	3.148	3.765	0.540	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, Lan	70.4€	XPC55
5	Epox EP-8RDA3+	7.449	3.084	3.715	0.650	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2,0, 2 Firewire, 2xLan, Serial ATA, RAID	82€	XPC55
6	Gigabyte GA-7N400 Pro2	7.448	3.089	3.729	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	107.1$	XPC55
7	ABIT AN7	7.425	3.090	3.735	0.600	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	118.8$	XPC55
8	Epox EP-8RDA3I	7.279	3.076	3.713	0.490	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Lan	64.69$	XPC55
9	Gigabyte GA-7N400	7.262	3.095	3.717	0.450	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0	61€	XPC55
10	Chaintech Summit CT-7NJL4	7.247	3.088	3.719	0.440	nForce2 Ultra 400, 2 USB 2.0, Lan	58$	XPC55
11	Jetway N2PAP-LITE	7.217	3.133	3.644	0.440	nForce2 400, 2 USB 2.0, Lan	44€	XPC55
12	MSI KT6V-LSR	7.086	3.022	3.514	0.550	KT600,6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	66€	XPC55
13	A7V600 EAY	7.029	2.988	3.451	0.590	KT600, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	76.69$	XPC55
14	Gigabyte GA-7VT600 1394	6.993	2.975	3.438	0.580	KT600, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	74.8$	XPC55
15	ECS KT600-A	6.862	2.881	3.471	0.510	KT600, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	49.87$	XPC55
16	ASUS A7N8X-VM/400/TVOUT	6.856	2.954	3.412	0.490	nForce2 IGP, 4 USB 2.0, Lan	87.34$	XPC55
17	Gigabyte GA-7VT600-RZ	6.855	2.952	3.463	0.440	KT600, 2 USB 2.0, Lan	52€	XPC55

TOP SOCKET 478

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	146$	XPC48
3	Epox EP-4PDA5+	6.829	3.333	3.433	0.063	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	129.38$	XPC55
4	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	108.3$	XPC48
5	Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID, Firewire	169$	XPC52
6	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
7	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	102.6$	XPC49
8	Gigabyte GA-8IG1000	6.751	3.387	3.310	0.054	I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA	82.8€	XPC54
9	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	79.9$	XPC48
10	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
11	MSI 865PE Neo2-PFS Platinum	6.658	3.385	3.216	0.057	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA	97.4€	XPC54
12	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA	140$	XPC49
13	Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	81$	XPC52
14	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	85.2$	XPC48
15	Acorp 4848P-11	6.421	3.206	3.169	0.046	I848P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	66.5$	XPC53
16	Acorp 4S648FX	6.326	3.117	3.167	0.042	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0	56.6$	XPC48
17	Albatron PX865PE Lite	6.291	3.155	3.087	0.049	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	69.9$	XPC55

foarte bun · bun · satisfăcător · slab · foarte slab

TOP TV TUNERE

			Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	Interne											
	1	Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	75.9€	XPC53
	2	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83$	XPC53
	3	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	64.9€	XPC53
	4	Compro VideoMate TV Gold Plus	92.30	96	90	98	89	91	80	Conectare PCI, Philips SAA7133	59$	XPC55
	5	Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53
	6	ASUS TV FM Card	90.85	93	90	90	92	92	80	Conectare PCI, Philips SAA7134HL	67$	XPC53
	7	V-Stream Xpert TV-PVR 883	90.75	95	90	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23883-19	41.5$	XPC53
	8	Leadtek WinFast TV2000 XP Deluxe	90.45	93	90	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	53.9€	XPC53
	Externe											
	1	Leadtek WinFast TV USB II	85.10	82	80	90	87	85	80	Conectare USB 2.0	86.9€	XPC55
	2	Items MuchTVUSB2.0	84.40	81	80	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	75.9$	XPC53
	3	V-Stream Xpert TV_PVR USB2.0	76.50	76	72	68	93	80	80	Conectare USB 2.0	64.9$	XPC53
	4	AverMedia AverTV Box3	75.05	99	N/A	89	N/A	91	80	Conectare VGA, stand alone	72.51€	XPC53
NOU	5	PixelView PlayTV Box3	72.30	85	N/A	92	N/A	85	80	Conectare VGA, stand alone	96$	XPC56

TOP PLĂCI VIDEO

			Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	High-end								
NOU	1	Leadtek A400 Ultra TDH	7.310	0.800	6.400	0.110	GeForce 6800 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 425/1100MHz, 2xDVI	589€	XPC56
NOU	2	GeCube Radeon X800 Pro	6.605	0.645	5.880	0.080	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV Out	427.9€	XPC56
NOU	3	Club3D CGA-PX86TVD	6.589	0.644	5.870	0.075	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV Out	N/A	XPC56
NOU	4	Leadtek A400 TDH	5.207	0.620	4.483	0.105	GeForce 6800, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 325/700MHz, DVI, TV Out	369€	XPC56
NOU	5	GeCube Radeon 9800 Pro	4.080	0.459	3.541	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV Out	N/A	XPC56
NOU	6	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	4.032	0.488	3.429	0.115	GeForce FX 5950 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC56
	Mainstream								
NOU	1	Club3D CGA-X968TVD	2.803	0.328	2.395	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 500/675MHz, DVI, TV Out	177.71$	XPC56
NOU	2	Club3D CGA-S988TVD	2.319	0.303	1.941	0.075	Radeon 9800 SE, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV Out	174.96$	XPC56
NOU	3	Leadtek A360 Ultra TDH	2.305	0.311	1.899	0.095	GeForce FX 5700 Ultra, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, TV Out	160.6€	XPC56
NOU	4	Club3D CG3-S86TVD	1.786	0.210	1.506	0.070	DeltaChrome S8, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 300/600MHz, DVI, TV Out	N/A	XPC56
	1	Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	489$	XPC54
	2	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC53
	3	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	377€	XPC50
	4	Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492$	XPC54
	5	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444€	XPC54
	6	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53$	XPC49
	7	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	399€	XPC50
	8	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	454.3€	XPC51
	9	Sapphire Radeon 9800XT	6.764	2.313	4.365	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	508$	XPC54
	10	Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	409$	XPC50
	11	Gigabyte GV-R98P128D	6.419	2.175	4.154	0.090	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	270€	XPC54
	12	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate	6.407	2.177	4.155	0.075	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	510$	XPC54
	13	ASUS V9950/TD/P	6.238	2.012	4.132	0.095	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, TV Out, DVI	201€	XPC55
	14	Inno3D GeForce FX 5900 XT	6.056	1.952	4.014	0.090	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	212.9$	XPC54
	15	Gigabyte GV-N59X128D	6.048	1.919	4.039	0.090	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI	188€	XPC53
	16	Palit Daytona GeForce FX 5900	6.031	1.844	4.127	0.060	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	329.9$	XPC48
	17	PNY Verto GeForce FX 5900 XT	6.005	1.942	4.003	0.060	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI	200€	XPC54
	18	AOpen Aeolus FX5900XT	5.986	1.931	3.985	0.070	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI	220$	XPC55
	19	Hercules 3D Prophet 9800	5.815	1.942	3.787	0.085	Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC49
	20	Club3D CGN-308TVD	5.327	1.760	3.477	0.090	FX 5800, 128MB DDR2, chipset/memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	287.11€	XPC53
	21	Leadtek A360 Ultra TDH DDR3	4.624	1.558	2.970	0.095	FX 5700 Ultra, 128MB DDR3, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	160.6€	XPC54
	22	Inno3D GeForce FX 5700 Ultra	4.600	1.549	2.961	0.090	FX 5700 Ultra, 128MB DDR2, chipset/memorie: 475/900MHz, TV Out, DVI	207$	XPC54
	23	Point of View FX5700 Ultra	4.593	1.550	2.963	0.080	FX 5700 Ultra, 128MB DDR2, chipset/memorie: 475/900MHz, TV Out, DVI	199$	XPC54

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

UMFLĂ POTUL!

best computers
Magazinul tau de calculatoare

PREMIUL 1

Procesor Intel Celeron 2400 Mhz,
Platforma Intel 865G,
Memorie 256 MB DDR PC 3200 OEM,
HDD 40 GB Ultra-ATA / 100, 7200 rpm

Sistem BEST Speeder PX124



PREMIUL 2

Monitor Iiyama LF704UT

Monitor CRT 17",
Dot pitch 0.25 mm,
Rezolutie maxima 1024x768,
TCO 99

iiyama



PREMIUL 3

Placa de sunet M-Audio Revolution 7.1

Placa de sunet 32 biti PCI,
High definition 24 bit/192 khz,
decodare Dolby Digital EX 6.1,
SRS Circle Surround II, ASIO,
Convertoare
AKM



M-AUDIO™

PREMIUL 4

Joc PC

Spider-Man 2 The Game



Menţiuni:
Premiile sunt oferite de Best Computers
www.bestcomputers.ro

Termenul limită al concursului este
10 septembrie 2004 data poştei
Câştigătorii vor fi anunţaţi
în numărul 58 al XtremPC

Pentru a
putea participa
la concurs trebuie
doar să completezi corect
şi să expediezi talonul
"Umflă potul". Nu este
nevoie de timbru poştal
sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

hobby

074 **Ultima oră**
Noutăţile care merită toată atenţia

078 **DVD ripping**
De pe DVD pe CD



080 **Viteză maximă**
Managere de download

084 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe



088 **Galerii Xtreme**
O fereastră către lumea creativităţii 3D



090 **Comunicaţii**
Microjocuri



Ionuţ Popa

Tehnologia in sprijinul artistilor

Arta se adaptează şi ea schimbărilor aduse de era digitală

Secolul 20 a fost fără drept de apel "secolul vitezei", lucru spus de istorie, nu de mine. Tehnologia, moda, filosofia şi multe alte domenii, au urmat ideile secolului vitezei. Odată cu trecerea în secolul 21, secolul informaţiei, noile idei se fac simţite în şi mai multe domenii printre care şi arta. De-a lungul timpului, odată cu noile descoperiri tehnologice, au apărut concepte de artă cu influenţe provenite de la aceste descoperiri. Printre multele exemple găsim arta fotografică în secolul 19, arta cinematografică în secolul 20 şi arta digitală din secolul 21.

În prezent suntem de multe ori puşi în situaţia de a admira lucrări ale căror conţinut a fost creat parţial sau integral cu ajutorul mijloacelor digitale. Programele de editare a imaginilor permit artistului să îndrepte greşeli sau chiar să adauge conţinut, ce în mod normal nu se regăseşte în realitate. Există de asemenea lucrări ce sunt create integral pe calculator. Un avantaj al artei digitale este acela că poate fi expusă şi în alte locuri decât în galerii. Internetul este cel mai comun loc în care putem găsi expuse lucrările artiştilor moderni.

Multitudinea de astfel de artişti face practic imposibilă cunoaşterea integrală a lor sau a operelor. Acest lucru nu contribuie la scăderea calităţii lucrărilor deoarece ca în orice domeniu al artei există şi critici. Iar expunerea lucrărilor în locuri accesibile tuturor, permite analizarea de mai mulţi ochi critici.

Folosirea de mijloace de editare digitală permite artistului să îşi exprime perfect viziunea sa artistică. Singurele limite acum sunt cele ale imaginaţiei, deoarece roadele acesteia pot fi transpuse în material digital, indiferent de situaţie, deoarece tehnologia existentă în clipa actuală este suficient de puternică. Un bun exemplu al acestei situaţii îl reprezintă arta cinematografică, unde efectele speciale permit crearea integrală a şcenelor, atmosferei şi chiar a actorilor. Cine a urmărit filmul despre realizarea celei de-a treia părţi a trilogiei Matrix, a putut vedea cât de mulţi artişti sunt implicaţi într-un proiect de o asemenea anvergură. Majoritatea sunt artişti în domenii de neînchipuit la începutul secolului trecut. Este vorba de artişti în animaţie, texturare, modelare şi chiar simulare a exploziilor. Conceptul de artă se extinde acum asupra mai multor domenii decât în trecut.

Arta a căpătat astfel mai mulţi adepţi şi s-a extins în şi mai multe domenii. Totuşi există temerea că explozia artei digitale umbreşte domeniile clasice precum pictura, sculptura sau fotografia, ale căror exponate nu se pot ridica la nivelul lucrărilor retuşate pe cale digitală. Nimic mai neadevărat, deoarece oricine a văzut nominalizările la cele mai bune fotografii jurnalistice de anul trecut poate să îşi dea seama că arta nu are nevoie de aportul digital pentru a avea succes.

Întotdeauna va exista un cerc de persoane care va aprecia şi va dori pentru colecţia personală lucrări clasice, fără conţinut digital. Pentru aceşti oameni vor exista întotdeauna artişti ce vor crea astfel de opere.

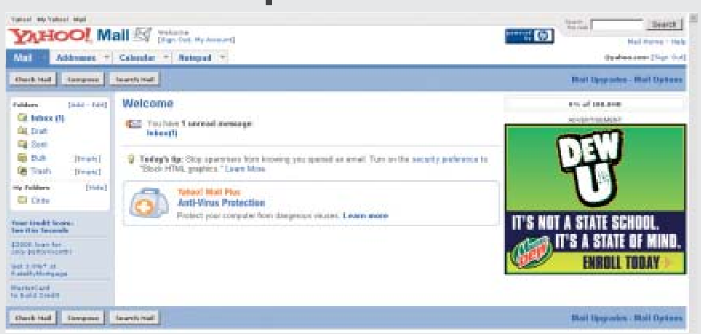
Putem conclude astfel că tehnologia informatică pătrunde foarte puternic în toate domeniile vieţii, arta fiind un bun exemplu. Acest nou val de artă digitală este o modalitate de exprimare la îndemâna tuturor, ce oferă o grămadă de avantaje şi nici un dezavantaj.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

YAHOO! SE ŢINE DE CUVÂNT

100MB spaţiu de stocare pentru e-mail



Compania americană Yahoo! a mărit spaţiul de stocare al serviciului său de e-mail la 100MB. Venită ca răspuns la anunţul Google de a oferi 1GB pentru stocarea mesajelor, promisiunea celor de la Yahoo! s-a concretizat la data de 15 iunie, reuşind să fie cu un pas înaintea rivalului Google, al cărui serviciu de e-mail se află încă în perioada de testare. Din acelaşi upgrade fac parte şi mărirea dimensiunii maxime a ataşamentelor la 10MB şi un nou aspect al serviciului de e-mail. Totodată, preţul serviciului plătit Mail Plus a scăzut de la 29.99$ la 19.99$ pe an, iar spaţiul de stocare al acestuia, despre care Yahoo! anunţa că va fi "virtual nelimitat", a crescut la 2GB.

Deşi lasă să se înţeleagă faptul că utilizatorul ar fi principala lor preocupare, upgrade-ul celor de la Yahoo! este rezultatul clar al viitoarei lansări a lui Gmail. Este cunoscut faptul că, înainte de anunţarea lui Gmail, serviciile oferite de Yahoo! sufereau anumite modificări care nu făceau decât să-i nemulţumească pe utilizatori, cum ar fi scăderea spaţiului de stocare de la 6 la 4MB sau dezactivarea suportului pentru POP3, care permitea verificarea e-mail-ului cu ajutorul unui program ca Outlook Express.

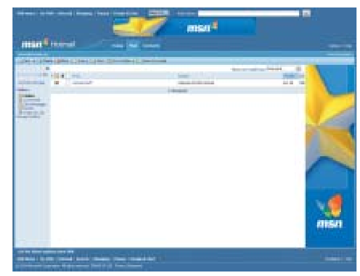
GENEROZITATE À LA MICROSOFT

Licenţe pentru serverele de back-up

Microsoft a anunţat că va oferi gratuit licenţe pentru sistemele de calcul care sunt permanent oprite. Deşi aparent paradoxală, această situaţie se aplică serverelor de back-up, care intră în funcţiune doar atunci când serverele principale înregistrează o anumită defecţiune. Din punct de vedere strict financiar, decizia celor de la Microsoft este justificată, deoarece un calculator oprit nu poate genera probleme care să necesite acordarea de suport tehnic. Noua acţiune face parte din programul de licenţiere Microsoft Software Assurance, lansat în urmă cu câţiva ani cu scopul de a ajuta companiile să plătească pentru software în timp.

MICROSOFT INTRĂ-N HORĂ

Hotmail oferă 250MB



Microsoft a anunţat de curând că utilizatorii serviciului de e-mail web-based, Hotmail, vor beneficia de 250MB pentru stocarea mesajelor. În prezent, spaţiul oferit de Hotmail este de doar 2MB pentru conturile gratuite şi 10MB pentru utilizatorii plătitori. Aceştia din urmă, pentru suma de 19.95$, vor avea la dispoziţie 2GB spaţiu de stocare. De asemenea, mesajele vor fi scanate gratuit cu un antivirus. Mutarea era oarecum previzibilă, Google anunţând că viitorul său serviciu de e-mail va oferi 1GB, iar Yahoo! a mărit deja spaţiul de stocare la 100MB. Modificările vor surveni la începutul lunii iulie.

WEB-UL LA ROMÂNI

Premiile Internetics

Cea de-a patra ediţie a Festivalului de Comunicare Digitală Internetics a înregistrat cel mai mare număr de înscrieri de până acum. În decursul unei singure luni au fost înscrise în concurs 274 de lucrări, plus 100 la Galeriile virtuale. Premiile au fost decernate în data de 4 iunie pe terasa "La Motor". "Web agenţia anului" a fost desemnată agenţia Green Pixel, care a câştigat şi premiile pentru cel mai bun site la categoriile "Mass-media" cu Imagoo, "Finanţe/Bănci" cu Banca Românească, "Inovaţie şi experiment" cu Estuar şi "Prezentare Corporate" cu Smartree, categorie la care premiul a fost împărţit cu agenţia MinimalFruit, care a realizat site-ul Yama Studios.

Printre câştigători s-au mai numărat rePubliK pentru H2O la categoria "Comunităţi virtuale", Webstyler pentru site-ul Ginkor Gel la categoria "Prezentare de produs", Dante International pentru E-mag la categoria "Magazine online" şi 2Fresh Design pentru VisualArt la categoria "Portaluri tematice".



HAINE NOI

Yahoo! îşi schimbă homepage-ul

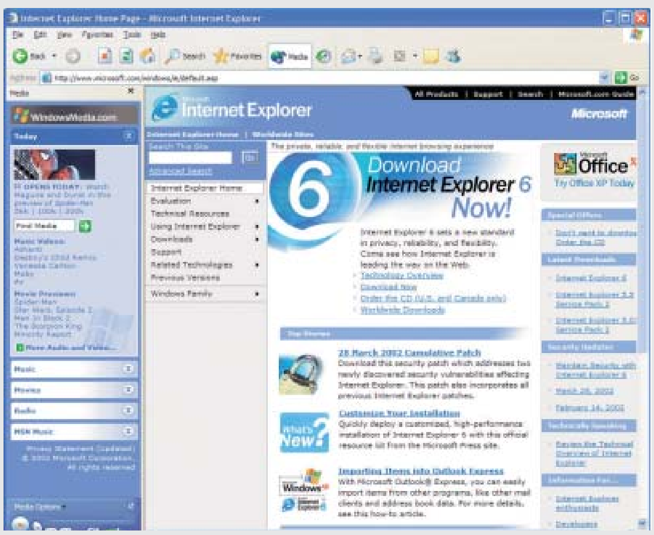
Fără prea multă publicitate, compania americană a început testarea unui nou design pentru site-ul propriu. În ultimele săptămâni, unii vizitatori au observat mai multe machete prin care cei de la Yahoo! vor să schimbe aspectul actual al site-ului.

Printre cele mai importante modificări aduse se numără crearea unei căsuţe ce poartă denumirea de "Y! Services" în care sunt grupate principalele servicii oferite, dintre care le amintim pe cele de e-mail, mesagerie instant, finanţe, călătorii şi locuri de muncă. Ultima modificare a aspectului pe care site-ul Yahoo! a suferit-o a avut loc în anul 2002. Interesant este faptul că între 1995 şi 2002 Yahoo! nu a adus modificări majore site-ului său.



INTERNET EXPLORER ESTE ÎN PERICOL

Noi breşe de securitate



Au fost descoperite patru noi găuri de securitate în Internet Explorer, care permit rularea unor coduri maliţioase pe sistemele de operare Windows. Acestea includ o defecţiune care dă voie atacatorilor să falsifice adresa unei pagini web sau să deschidă alte pagini maliţioase evitând restricţiile de securitate configurate în Internet Explorer. Prin intermediul acestor breşe, atacatorii pot încărca conţinutul unor pagini web maliţioase în timp ce se afişează adresa web a unor pagini legitime. Astfel, utilizatorii ar putea fi păcăliţi să acceseze link-uri false din e-mail-uri sau de pe alte site-uri. Aceste noi găuri de securitate sunt, de fapt, variaţii ale unor scăpări descoperite în cursul ultimilor doi ani.

SERVICE PACK 2 SE APROPIE

Un nou update Release Candidate pentru Windows XP

Microsoft a lansat de curând o nouă versiune de test, Release Candidate 2, pentru Service Pack 2 şi totodată a promis că versiunea finală va fi disponibilă începând cu al treilea trimestru al acestui an. În funcţie de reacţia beta testerilor, aceasta ar putea fi ultima variantă de test a Service Pack 2 înainte de versiunea finală, care iniţial fusese anunţată pentru lansare în prima jumătate a anului. Dacă reacţia beta testerilor va fi negativă, atunci ar putea fi lansată şi o a treia variantă de test, Release Candidate 3, care va duce automat la amânarea lansării versiunii finale. Conform analiştilor şi contrar declaraţiilor oficiale ale reprezentanţilor Microsoft, Windows XP Service Pack 2 este mai mult decât un simplu update, putând fi văzut ca o nouă versiune de Windows datorită importanţei facilităţilor pe care le va include, dintre care amintim modificările radicale ale Firewall-ului din Windows.

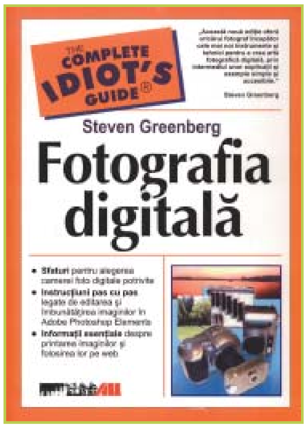


LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

STEVEN GREENBERG
FOTOGRAFIA DIGITALĂ

Editura B.I.C. ALL • Traducător: **Ovidiu Slavu** • Număr de pagini: **366**
Preţ: **349.000 lei** • ISBN: **973-571-480-9**



RECENZIE

Fotografia digitală a luat un avânt semnificativ în ultima vreme şi a încetat de mult timp să fie apanajul unei categorii restrânse de oameni, aşa că apariţia unei cărţi dedicate acestui subiect este cu siguranţă foarte potrivită. Cartea de faţă face parte din seria "Complete Idiot's Guide" şi se vede că autorul său a luat cu adevărat în serios această sintagmă, pentru că ea este atât completă cât şi foarte facilă, în aşa fel încât să fie pe înţelesul tuturor. Asta nu înseamnă că lipsesc detaliile pentru avansaţi, dar înseamnă că de multe ori explicaţiile sunt lungite datorită intrării într-o serie de detalii de care cei familiarizaţi cu domeniul IT nu prea au nevoie şi pe care probabil aceştia vor dori să le sară. Tot la acest capitol trebuie precizat că Steven Greenberg este un fotograf, nu în specialist IT şi, dacă în domeniul fotografiei nu i se poate reproşa nimic, atunci când se ajunge la discuţii despre software, cunoştinţele sale se dovedesc ceva mai superficiale. Nimic grav însă. Pe de altă parte, îmbucurător este că această carte este de dată relativ recentă, fiind publicată în 2002 în Statele Unite. Deci, spre deosebire de multe cărţi de IT ce ajung să fie traduse în limba română abia după ce subiectul pe care îl tratează este perimat, "Fotografia digitală" conţine informaţii încă valabile şi utile.

Ca structură cartea este gândită bine şi nu neglijează nici unul dintre aspectele care pot interesa un fotograf începător. Primul capitol este dedicat istoriei fotografiei şi diferenţelor dintre fotografiile digitale şi cele obişnuite. Urmează consideraţii legate de modul de alegere a unei camere digitale, descrierea diverselor componente şi funcţii ale camerelor, explicaţii legate de ce face o fotografie să arate bine în general şi apoi tehnici de prelucrare şi compresie. Există un dicţionar de termeni şi sunt tratate chiar şi subiecte aparent fără mare legătură cu tema principală, cum ar fi calibrarea monitoarelor sau diferenţele dintre Mac şi PC atunci când vine vorba despre prelucrarea imaginilor (deşi aici cei doi ani trecuţi de la lansarea versiunii originale îşi cam spun cuvântul). Ca exemplu de program a fost folosit Adobe Photoshop Elements 2.0, considerat de mulţi ca fiind cel mai bun pentru lucrul cu fotografiile digitale.

În ceea ce priveşte traducerea, aceasta este funcţională, deşi poate nu tocmai inspirată din unele puncte de vedere. De exemplu, un lucru minor, dar în cele din urmă deranjant este abuzarea cuvântului "grozav", care în nici un caz nu este atât de folosit în limba română şi ar fi putut fi înlocuit cu sinomine mai potrivite în multe situaţii. Ceva mai serios este faptul că s-a preferat traducerea unor termeni pe care este foarte probabil ca cititorii să îi întâlnească în forma lor din limba engleza atunci când vor lucra în mod practic. Un exemplu este cuvântul "layer", care a fost tradus prin "strat", ceea ce este corect, numai că ar fi meritat să fie scos în evidenţă, modul în care este prezentată problema în carte făcând ca un cititor fără cunoştinţe în domeniu să nu asocieze cei doi termeni. Per ansamblu însă se poate spune că această carte este un bun punct de început pentru cei ce vor să se iniţieze în domeniul fotografiei digitale.

MIHAI CIOATĂ
ACTIVEX. CONCEPTE ŞI APLICAŢII

Editura Polirom • Publicată iniţial la Editura Polirom 2003 • Traducător: **N/A**
Număr de pagini: **228** • Preţ: **145.000 lei** • ISBN: **973-681-268-5**



RECOMANDARE

Cartea se adresează programatorilor de nivel mediu care vor să înţeleagă această tehnologie Microsoft pentru a putea merge mai departe în conceperea de aplicaţii destinate sistemului de operare Windows şi pentru a dezvolta aplicaţii bazate pe modelul COM, în general, şi controale ActiveX, în particular. Lucrarea are o construcţie graduală, pornindu-se de la concepte şi termeni-cheie, utili înţelegerii modelului de programare COM, şi continuând cu tehnici de construire a controalelor ActiveX, în medii precum Delphi şi Visual C++, medii care asigură succesul în ceea ce priveşte viteza cu care pot fi create respectivele componente. De asemenea, se prezintă modul de construcţie de controale ActiveX performante prin utilizarea şabloanelor ATL oferite de mediul Visual Studio.

LEWIS NANCY
MICROSOFT OFFICE 2003 ÎN IMAGINI

Editura Teora • Traducător: **N/A** • Număr de pagini: **328** • Preţ: **218.485 lei**



RECOMANDARE

Această carte oferă instrucţiuni pas cu pas, simple, care vă arată exact ceea ce trebuie să vedeţi pe ecranul monitorului. Majoritatea oamenilor învaţă din imagini, deci a vedea cum se execută o sarcină este o cale mult mai rapidă de a învăţa un program decât citirea unui număr mare de pagini de text. Cartea de faţă vă va ajuta să lucraţi eficient în aplicaţiile Microsoft Office 2003. Deoarece Microsoft Office 2003 este o suită integrată de programe, vă veţi da seama că multe dintre operaţiile pe care le învăţaţi din această carte se aplică şi altor programe din suită. În plus, studiaţi secţiunea despre Office 2003 şi web pentru a deschide documente de pe Internet, pentru a răsfoi documente web, pentru a trece la alte documente, obiecte sau pagini folosind hiperlegături sau chiar pentru a vă partaja documentele pe web.

JENNIFER FULTON
GHIDUL BOBOCULUI PENTRU MODERNIZAREA CALCULATORULUI PERSONAL

Editura Teora • Traducător: **N/A** • Număr de pagini: **367** • Preţ: **135.000 lei**



RECOMANDARE

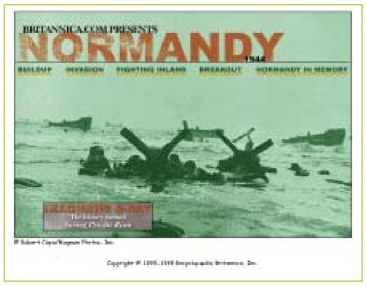
Se pare că de la o zi la alta toate calculatoarele se înnoiesc, se perfecţionează, devin mai rapide şi mai bune. Toate, cu excepţia calculatorului dumneavoastră. E vechi şi se mişcă greu. Nu poate rula programele acelea noi şi atrăgătoare. Ştiţi că a venit momentul să luaţi decizia majoră de a-l aduce la zi, dar gândul de a vă moderniza calculatorul vă dă fiori. Ghidul bobocului pentru modernizarea calculatorului personal vă ajută să transformaţi vechiul calculator într-un aparat puternic şi performant.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

http://search.eb.com/normandy



De curând s-au aniversat șase decenii de la debarcarea trupelor aliate în Normandia. Cunoscută ca Ziua Z (D Day), operațiunea pusă la cale în cel mai mare secret de aliați a dus la scurtarea celui de-al doilea război mondial și, implicit, la micșorarea pierderilor omenești. Pasionații de istorie vor aprecia acest site pentru informațiile bogate pe care le vor găsi aici. Sunt prezentate cele mai importante evenimente, începând cu conceperea planului și a strategiei de luptă până la câștigarea bătăliei. Fotografiile din timpul campaniei prezente pe acest site reflectă cel mai clar adevărul istoric.

Hardware



www.basichardware.com

În momentul achiziționării unui PC nou este esențial ca cel care cumpără să fie informat în legătură cu componentele unui calculator și cu potențialul acestora în raport cu prețul, deoarece este cunoscută importanța raportului preț/calitate. Cei care nu se pricep la calculatoare, iar numele sau specificațiile componentelor nu le spun mare lucru vor găsi deosebit de util acest site, unde vor putea citi descrieri clare și amănunțite despre majoritatea acestor componente.

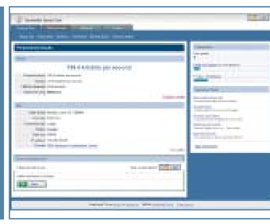
Software



www.windowsreinstall.com

Reinstalarea sistemului de operare este, de obicei, ultima soluție pentru rezolvarea problemelor de natură software. Chiar dacă în cazul Windows-ului, în comparație cu alte sisteme de operare, acest proces este mai simplu, el poate crea dificultăți utilizatorilor începători. WindowsReinstall.com este site-ul care vine în ajutorul acestora cu lecții și tutoriale privind instalarea, respectiv reinstalarea tuturor versiunilor de Windows, începând cu 3.1 și terminând cu Windows 2003 Server.

Internet



www.bandwidthplace.com/speedtest

În cazul în care viteza conexiunii la Internet nu vă mulțumește sau bănuiți că provider-ul dumneavoastră nu respectă clauzele contractuale, site-ul pe care vi-l propunem vă va edifica în acest sens. Aici pot fi efectuate o serie de teste pentru a stabili care este viteza reală a conexiunii. Rezultatele sunt exprimate în kilobiți per secundă și au în vedere viteza de încărcare a unei pagini, respectiv cea de descărcare a fișierelor.

Jocuri



www.download-free-games.com

Deși adresa indică faptul că de pe acest site pot fi descărcate jocuri complet gratuite, acest lucru nu este în totalitate adevărat. Statutul acestor jocuri este asemănător cu cel al programelor shareware. Astfel, există posibilitatea descărcării unor versiuni gratuite, utilizarea acestora fiind însă restrânsă la un anumit număr de zile sau lipsind anumite funcții. Majoritatea jocurilor prezente sunt fie de noroc, fie jocuri educative.

TURISM

Vara este anotimpul pe care oamenii îl preferă pentru petrecerea concediului sau a vacanțelor binemeritate după un an de muncă. Pentru a nu avea surprize neplăcute, sunt indicate informarea și cunoașterea ofertelor și a condițiilor de petrecere cât mai plăcută a timpului. Internetul este modul prin care puteți afla cu efort minim care sunt ofertele și cum vă puteți petrece timpul în stațiunea pe care ați ales-o pentru petrecerea concediului.

LA MARE, LA SOARE

Litoralul este, cu siguranță, destinația preferată a românilor pe timpul verii. Ca atare, și numărul site-urilor care conțin informații legate de acesta este mai mare în comparație cu site-urile dedicate altor zone.

Trecând peste informațiile de cultură generală despre litoralul românesc pe care le conține (relief, floră, faună, climat maritim, întindere etc.), pe



www.plaja.ro veți găsi și multe informații cu adevărat utile, cum sunt căile de acces rutier și feroviar, dar și traseele de transport în comun ale municipiului Constanța.

Prezentarea stațiunilor are în vedere atât aspecte geografice, cât și scurte referiri istorice. Tot aici pot fi găsite informații despre condițiile și tarifele de cazare în funcție de perioada aleasă, dar și imagini ale hotelurilor sau vilelor respective. Interesant este faptul că sunt disponibile fotografii realizate chiar în camere. Se pot face și rezervări prin telefon sau e-mail.

Un alt site pe care îl puteți vizita pentru a vă face o idee despre posibilitățile de cazare pe litoral este **www.litoral2004.ro**.



Aici nu veți găsi informații despre stațiuni, dar ofertele de cazare sunt destul de numeroase. Căutarea spațiilor de cazare se poate face în funcție de tarife sau de numărul de stele al hotelului respectiv.



DRUMEȚII ȘI AER CURAT

Cu un design inspirat și bogat în informații, www.infomontan.ro prezintă stațiunile Sinaia, Bușteni, Azuga și Predeal atât din punct de vedere geografic, cât și ca posibilități de cazare. Tot aici puteți obține informații utile despre traseele montane, serviciile ghizilor montani și chiar despre alpinism. Deosebit de utilă este și secțiunea cu numerele de telefon ale echipelor Salvamont din aceste stațiuni.

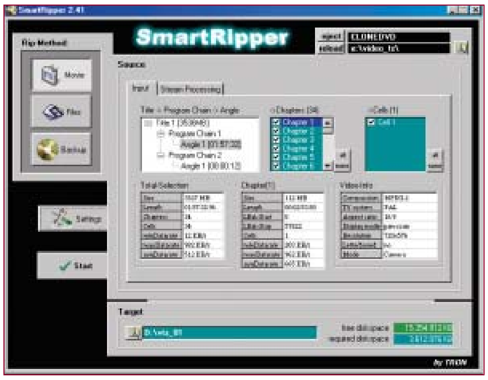


DVD RIPPING
DE PE DVD PE CD

Copierea filmelor proprii în format DVD este posibilă cu ajutorul unor programe care evită anumite sisteme de protecţie şi eventual prin compresarea acestora cu ajutorul codec-urilor.

OPERAŢIUNEA PRIN CARE SE POATE REALIZA O copie a unui film inscripţionat pe DVD poartă numele de DVD ripping. Aceasta ridică însă o serie de probleme în legătură cu legalitatea copierii DVD-urilor. În mod logic, cumpărând un DVD, proprietarul are dreptul de a-şi realiza copii de siguranţă în eventualitatea deteriorării mediului de stocare respectiv. Pe de altă parte, majoritatea DVD-urilor sunt protejate împotriva copierii prin anumite sisteme, cum ar fi Macrovision sau CSS (Content Scrambling System), iar spargerea acestei protecţii este ilegală.

Contradicţia dintre dreptul de a face o copie de siguranţă a DVD-ului şi ilegalitatea spargerii protecţiei aduce utilizatorul în situaţia de a încălca legea pentru a-şi exercita dreptul. Din acest punct de vedere se poate spune că DVD ripping-ul se află în zona gri a legalităţii.



Filmele în format DVD au extensia *.vob şi conţin atât pistele video şi audio, cât şi subtitrările. În general, există o pistă video principală şi eventual mai multe unghiuri din care s-a realizat filmarea. Prin intermediul acestora se poate schimba perspectiva vizionării. Filmul în acest format este împărţit în mai multe capitole. Pe un DVD se găsesc şi fişiere cu extensia *.ifo, respectiv *.bup. Primele sunt cele care furnizează player-ului informaţii legate de structura filmului, cum ar fi începutul şi finalul capitolelor. Cele din urmă sunt variantele de rezervă ale fişierelor *.ifo.

Procesul de DVD ripping pe care il vom prezenta în cele ce urmează este împărţit în două etape: salvarea fişierelor *.vob pe harddisk şi, ulterior, comprimarea acestora în vederea copierii pe CD.

COPIEREA PE HARDDISK

Prima etapă o reprezintă copierea filmului pe harddisk. Pentru aceasta vom folosi programul SmartRipper. În unele cazuri, în funcţie de metoda de protecţie, poate surveni un mesaj de eroare la deschiderea lui SmartRipper (şi a altor programe asemănătoare). Pentru evitarea acestuia sunt



recomandate lansarea şi rularea pentru câteva minute a filmului cu ajutorul unui player DVD, anterior deschiderii lui SmartRipper.

Setările implicite ale acestui program permit iniţializarea rapidă a procesului de DVD ripping fără a fi necesară efectuarea unor setări speciale din partea utilizatorului. Cu toate acestea, trebuie ştiut faptul că pentru evitarea protecţiei este necesară selectarea opţiunilor DeMacrovision şi Unlock drive.

Registrul Input din cadrul secţiunii Movie permite utilizatorului să opteze între realizarea unui singur fişier pentru tot filmul şi împărţirea acestuia în două sau mai multe părţi. În fereastra Title - Program Chain - Angle se va selecta filmul cel mai mare (spre exemplu, Title 1 - Program

Dicţionar

CODEC
Codec-urile facilitează citirea şi scrierea diverselor formate video şi audio, având algoritmi de compresie proprii. Viteza de codare, calitatea şi spaţiul ocupat diferă de la un codec la altul în funcţie de aceşti algoritmi. Termenul este format din combinarea primelor litere ale cuvintelor compression, respectiv decompression (compresie şi decompresie). Cele mai cunoscute codec-uri sunt DivX şi Xvid pentru video şi AC3 pentru sunet.

BITRATE
Acesta măsoară numărul de biţi transferaţi sau procesaţi într-un anumit interval de timp. De exemplu, 1150Kb/s desemnează faptul că într-o secundă sunt procesaţi 1.150.000 biţi. Calitatea filmului este direct proporţională cu bitrate-ul la care se realizează comprimarea.

BITRATE VARIABIL
Spre deosebire de bitrate-ul normal (constant), cel variabil realizează compresia cu un număr variabil de biţi pe secundă. Această variaţie depinde de cantitatea de date pe care fişierul respectiv o conţine la un moment dat. Spre exemplu, în timpul unui film, fazele de acţiune au un bitrate mai mare decât în mod normal.

PAL
Phase Alternation Line desemnează un anumit standard de transmisie TV adoptat de majoritatea ţărilor, printre care şi România. Imaginea este compusă din 625 de linii şi 576 de coloane la 25 de frame-uri pe secundă.

NTSC
De cealaltă parte, National Television Standards Committee este standardul de transmisie TV utilizat de ţări ca Statele Unite, Mexic, Canada sau Japonia. Spre deosebire de PAL, imaginea este împărţită în numai 525 de linii la 30 de frame-uri pe secundă, cu un refresh al imaginii de aproximativ 60Hz.

Chain 1 - Angle 1). Lungimea este afişată în paranteză. În cadrul ferestrei Chapters sunt afişate capitolele pe care filmul selectat le include. Dacă se doreşte crearea unui singur fişier, vor trebui selectate toate capitolele. În cazul în care filmul va fi împărţit în două fişiere egale ca timp (pentru copierea pe două CD-uri), se vor selecta, într-o primă etapă, primele capitole care însumează jumătate din dimensiunea totală a filmului, iar într-o a doua etapă vor fi avute în vedere celelalte capitole. Acest lucru presupune două procese separate de DVD ripping. În partea de jos a registrului Input sunt prezente trei ferestre care afişează informaţii precum dimensiunea sau timpul. Pentru stabilirea capitolelor care vor fi selectate în vederea împărţirii în două fişiere, prezintă interes ferestrele Total Selection, în care sunt afişate informaţii generale despre întreaga selecţie, şi Chapters, care conţine date despre capitolul selectat.

În ceea ce priveşte sunetul, selectarea pistei se face din cadrul registrului Stream Processing, prin bifarea opţiunii Enable Stream Processing şi selectarea pistei dorite (de exemplu, Audio English AC3). Mai trebuie menţionat faptul că este necesară şi selectarea filmului propriu-zis, care poate arăta în felul următor: Video PAL/16:9/720x576. Dintre setările din partea dreaptă a aceleiaşi ferestre trebuie aleasă opţiunea Direct stream copy.

Ultimul pas este alegerea unui director unde vor fi salvate fişierele respective, moment din care va deveni disponibil şi butonul Start.

CONVERSIA MPEG-4

Formatul MPEG-4 prezintă avantajul calităţii imaginii, în condiţiile în care dimensiunea fişierelor este mult redusă în comparaţie cu formatele Video CD sau Super Video CD. În scopul codării în format MPEG-4 vom folosi programul Vidomi. Acesta poate fi utilizat atât ca player, cât şi ca encoder. În mod implicit, la prima accesare, Vidomi porneşte în modul player, iar pentru comprimarea filmelor va trebui schimbat în modul encoder. Vidomi include codec-urile XviD şi MP3 Lame, ceea ce scuteşte utilizatorul de instalarea altor codec-uri. Totuşi, dacă se va instala alt codec, DivX, de exemplu, Vidomi poate realiza comprimarea folosind şi acest algoritm. Principalul avantaj al acestui program este faptul că poate lipi şi salva sub forma unui singur fişier în format MPEG-4 toate fişierele .vob rezultate în urma procesului de DVD ripping.

Conform setărilor implicite, fişierele salvate vor avea extensia .divx. Este recomandată schimbarea acestei setări (Options - General Options - Output All Files With The Extension...) astfel încât extensia să fie .avi. Înainte de începerea procesului de conversie este posibilă efectuarea unor prelucrări atât asupra părţii video, cât şi a sunetului. În cadrul opţiunilor video este posibilă eliminarea marginilor negre care apar în cadrul filmelor în format 16:9 (fără alungirea imaginii), prin intermediul funcţiei Hyper Crop, sau reducerea procentuală a rezoluţiei cu ajutorul funcţiei Hyper Scale - Scale By Percent. Pentru sunet sunt incluse o serie de funcţii, cum ar fi Normalize pentru egalizarea volumului.

Pentru copierea unui film de 90 de minute codat cu XviD într-o singură trecere (One Pass) pe un CD blank de 700MB sunt recomandate următoarele bitrate-uri: 934Kb/s pentru video şi 128Kb/s pentru pista audio.

În ceea ce priveşte conversia Two Pass, Vidomi prezintă avantajul de a seta automat bitrate-ul în funcţie de dimensiunea selectată. De exemplu, în vederea copierii filmului pe un CD de 700MB, mai întâi se selectează XviD VBR (Two Pass) de la Video Options, iar apoi la Options - Output Size Options se setează dimensiunea absolută de 700MB şi se alege unu ca număr de CD-uri pe care va fi copiat filmul. De asemenea, în funcţie de capacităţile de overburning ale CD Writer-ului, este posibilă setarea dimensiunii cu care poate fi depăşită limita de 700MB.

Compresia prin metoda Two Pass oferă o calitate superioară celei One Pass şi are avantajul calculului simplificat al valorilor. Reversul medaliei este timpul dublu necesar pentru comprimare în comparaţie cu metoda printr-o singură trecere.

Liviu Andrei Mihai

Formate video

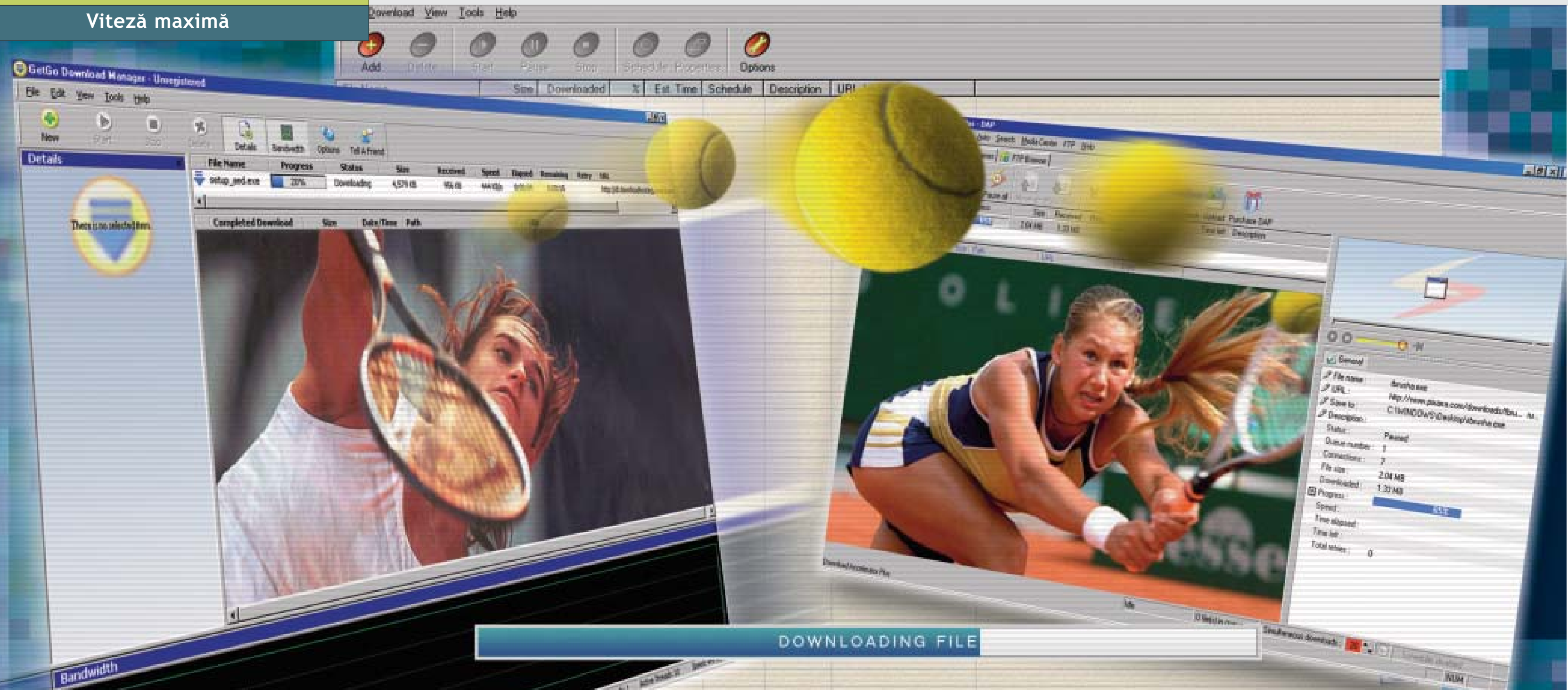
Video CD
Este primul standard de compresie a filmelor şi poate fi citit de majoritatea unităţilor CD-ROM şi DVD player fără a fi nevoie de instalarea unor codec-uri suplimentare. Rezoluţia unui film codat VCD este de 352x288 pixeli în standardul PAL şi 352x240 pixeli în standardul NTSC. VCD foloseşte codarea MPEG-1 la un bitrate de 1.150Kb/s, filmul fiind redat la 25fps în standardul PAL, respectiv 29.95fps în standardul NTSC. Pe un CD de 700MB poate fi copiat un film de maxim 80 de minute în format VCD. Faptul că poate fi citit de majoritatea DVD playerelor reprezintă un avantaj al codării în acest format, ca şi faptul că nu necesită resurse hardware importante pentru rulare. Ca dezavantaje amintim rezoluţia mică a imaginii şi calitatea redusă a sunetului.

Super Video CD
Acest standard are ca punct de plecare formatul Video CD. Compresia se realizează cu ajutorul algoritmului MPEG-2. Pentru standardul PAL codarea se face la bitrate variabil de maxim 2.600Kb/s, iar rezoluţia este de 480x576 pixeli. Filmul este redat tot la 25fps, ca şi în cazul standardului VCD. În format NTSC imaginea are o rezoluţie de 480x480 pixeli. Sunetul poate fi atât stereo, cât şi Dolby Surround. Bitrate-ul total pentru video şi audio nu poate depăşi 2778Kb/s. Pe un CD de 700MB pot fi stocate 45 de minute de film în format SVCD la calitate maximă. Principalele avantaje ale acestui format sunt calitatea pe care algoritmii de compresie MPEG-2 îi oferă şi posibilitatea redării a două piste audio stereo.

DivX
Produs de firma cu acelaşi nume, DivX este un codec video ce are la bază algoritmul de compresie al formatului MPEG-4. Înainte de versiunea 4.0, DivX era o variantă piratată de MPEG-4, însă, începând cu anul 2000, a intrat în legalitate. Avantajul compresiei în format DivX este raportul foarte bun dintre mărimea fişierului şi calitatea imaginii. Algoritmii de compresie ai acestui format permit comprimarea filmelor DVD, astfel încât să poată încăpea pe un CD fără a se pierde foarte mult din calitatea imaginii sau a sunetului. Din păcate, la ora actuală nu există foarte multe DVD playere care pot citi filmele comprimate în acest format. Pentru rularea filmelor în format DivX este necesară instalarea codec-ului cu acelaşi nume.

XviD
Având la bază formatul MPEG-4, XviD este un codec open source desprins din DivX, care oferă o viteză de codare şi o calitate superioară acestuia. Codec-ul XviD este capabil să ruleze şi filmele comprimate în format DivX.

DVD - format video
Compresia fişierelor video în acest format se realizează cu ajutorul algoritmilor MPEG-2. Bitrate-ul maxim la care se face compresia DVD (Digital Versatile Disk) este de 10.000Kb/s, iar sunetul poate îmbrăca formele Dolby Surround, Dolby Digital sau Digital Theater System. Acest standard oferă o calitate superioară a imaginii şi a sunetului. Dezavantajul îl reprezintă spaţiul mare pe care filmele în acest format îl ocupă.



VITEZA MAXIMA
MANAGERE DE DOWNLOAD

Descărcarea mai rapidă a fişierelor mari şi evitarea neplăcerilor cauzate de întreruperea conexiunii la Internet sunt doar câteva dintre avantajele folosirii unui manager de download.

DESCĂRCAREA FIŞIERELOR DOAR prin intermediul funcţiilor incluse de browsere se poate dovedi o alegere neinspirată în situaţia întreruperii conexiunii sau a unei viteze reduse de transfer. Spre exemplu, cel mai utilizat browser, Internet Explorer, nu include nici o facilitate care să vină în ajutorul utilizatorului într-una din situaţiile de mai sus sau să aducă un spor de viteză în realizarea transferului. Unul din browserele care vin puternic din urmă este Opera. Acesta include un manager de download propriu care oferă o serie de facilităţi, cum ar fi reluarea unui transfer întrerupt, dar nici el nu se ridică la nivelul necesităţilor utilizatorilor.

Managerele de download sunt programe specializate în realizarea cât mai rapidă şi mai sigură a descărcării fişierelor de pe Internet.

MODUL DE TESTARE

Unul dintre cele mai importante aspecte ale managerelor de download este reprezentat de aptitudinea acestor programe de a intercepta link-urile accesate în browser. Dacă această condiţie nu este îndeplinită, celelalte funcţii de care programul dispune nu mai au nici o importanţă, ele neputând fi puse în valoare. Pentru verificarea modului în care managerele de download preiau link-urile, am avut în vedere două dintre cele mai apreciate browsere la ora actuală: Internet Explorer şi Opera. În eventualitatea în care link-urile nu sunt interceptate automat, majoritatea programelor includ o serie de funcţii alternative, cum ar fi aşa-numita "Drop target" (o mică fereastră în care link-urile pot fi aduse cu ajutorul mouse-ului pentru preluarea lor de către program) sau posibilitatea interceptării link-urilor copiate în memorie (clipboard).

În ceea ce priveşte sporul de viteză pe care managerele de download ar trebui să îl furnizeze, am urmărit posibilitatea împărţirii în mai multe segmente a fişierelor descărcate. Teoretic, cu cât numărul acestora este mai mare, cu atât download-ul ar trebui să fie mai rapid. Practic însă, acest aspect este legat de lăţimea de bandă de care conexiunea respectivă dispune, o legătură prin dial-up neputând beneficia de viteza pe care un download împărţit în (să zicem) 20 de segmente o oferă. Tot în vederea obţinerii unui spor de viteză se dovedeşte utilă posibilitatea descărcării aceluiaşi fişier de pe mai multe servere (mirror servers).

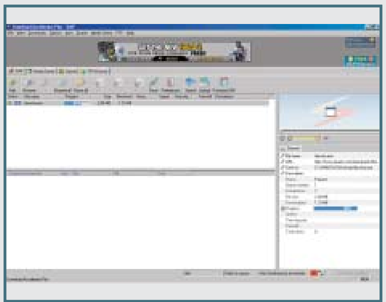
Printre celelalte funcţii pe care le-am urmărit în vederea întocmirii clasamentului se numără şi modul de organizare şi împărţire pe categorii a fişierelor deja descărcate. Acest aspect este important în special în cazul în care numărul fişierelor descărcate este foarte mare. Împărţirea acestora pe categorii se poate face automat, în funcţie de extensie.

Altă facilitate importantă o reprezintă conectarea la serverele FTP şi descărcarea fişierelor de pe aceste tipuri de servere. Unele programe sunt capabile să realizeze împărţirea în mai multe segmente a fişierelor descărcate de pe serverele FTP.

Pentru utilizatorii care se conectează la Internet prin dial-up şi doresc să şi navigheze în timpul download-ului, se dovedeşte utilă funcţia prin care se limitează viteza şi gradul de ocupare a lăţimii de bandă. Tot pentru acest tip de conexiune, în cazul deconectării în timpul download-ului, posibilitatea reluării transferurilor eşuate se dovedeşte a fi o funcţie esenţială prin care se evită reluarea de la zero a transferului.

Testul s-a desfăşurat pe un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR-400. Pentru stabilirea notei finale au fost luate în calcul următoarele criterii: funcţionalitatea în proporţie de 60% din nota finală, ergonomia 25%, respectiv resursele şi compatibilitatea 15%.

Liviu Andrei Mihai



Producător: **Speedbit**
Web: **www.speedbit.com**
Tip licenţă: **Adware**

Verdict **80.10**

Download Accelerator Plus 7

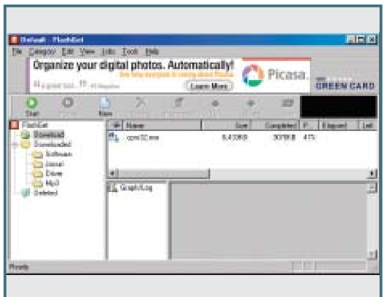
Unul dintre cele mai populare programe din această categorie, Download Accelerator Plus, nu a reuşit să ocupe la finalul testului decât o poziţie de mijloc a clasamentului. Cu toate acestea, nu este un program de neglijat, diferenţa dintre el şi locurile doi, respectiv trei fiind destul de mică.

INTEGRARE ÎN BROWSER

Download Accelerator Plus stă bine în ceea ce priveşte integrarea în Internet Explorer, reuşind să preia majoritatea link-urilor. Tot pentru browser-ul de la Microsoft programul include şi un toolbar (din care nu lipsesc reclamele) pentru a uşura preluarea link-urilor. Din păcate, nu se poate spune acelaşi lucru şi despre interceptarea link-urilor din alte browsere, spre exemplu Opera, a cărui ultimă variantă (din cauza schimbărilor survenite în browser odată cu versiunea 7) nu este recunoscută sub nici o formă.

ALTE FUNCŢII

Una dintre cele mai interesante facilităţi este Always Resume, care face posibilă reluarea transferurilor întrerupte chiar dacă serverul pe care se află fişierul respectiv nu suportă funcţia Resume. Aceasta este posibilă prin transferarea temporară a fişierului pe un server al firmei producătoare (şi care suportă Resume), de unde va fi preluat în cazul întreruperii transferului. Din păcate, aceasta nu funcţionează întotdeauna.



Producător: **Amaze Soft**
Web: **www.amazesoft.com**
Tip licenţă: **Adware**

Verdict **79.90**

FlashGet 1.6

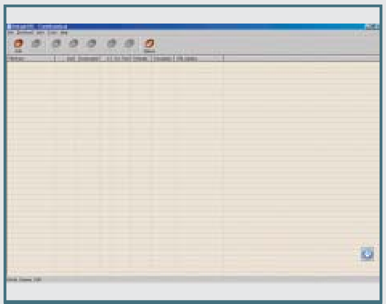
Urmaşul apreciatului JetCar este şi el unul dintre programele care trebuie luate în seamă. Deşi a ocupat doar locul cinci, funcţiile sale îl recomandă ca un manager de download rezonabil.

INTEGRARE ÎN BROWSER

Toolbar-ul pentru Internet Explorer de care beneficiază FlashGet include o funcţie care merită menţionată în mod special, şi anume aceea de descărcare a tuturor link-urilor dintr-o pagină. Filtrul de care această funcţie beneficiază face posibile selectarea doar a acelor link-uri care prezintă interes şi eliminarea, spre exemplu, a celor către alte pagini. Interceptarea link-urilor din Internet Explorer nu se ridică la nivelul aşteptat, existând o serie de astfel de legături pe care FlashGet le ignoră, indiferent de metoda de monitorizare aleasă. Pentru Opera, programul include un plug-in pentru a cărui funcţionare este necesară configurarea din fereastra de opţiuni a browser-ului şi care nu se descurcă nici el mai bine.

ALTE FUNCŢII

FlashGet poate împărţi fişierele pe care le descarcă în maxim 10 segmente, situându-se printre cele mai slabe programe din acest punct de vedere. Pe de altă parte, managerul de site-uri de care dispune se dovedeşte foarte util, el incluzând opţiuni legate de datele de conectare sau numărul de conexiuni care se pot face.



Producător: **Freshdevices**
Web: **www.freshdevices.com**
Tip licenţă: **Gratuit pentru uz personal**

Verdict **70.20**

FreshDownload 7

Penultimul loc ocupat de FreshDownload este rezultatul atât al integrării precare în cele mai folosite browsere, cât şi al numărului redus de facilităţi.

INTEGRARE ÎN BROWSER

Din punctul de vedere al integrării în browsere, FreshDownload se poate spune că este programul contradicţiilor. Preluarea link-urilor din Internet Explorer s-a dovedit un fiasco total. Pe de altă parte, FreshDownload s-a descurcat excelent cu Opera, reuşind să intercepteze majoritatea link-urilor fără ajutorul vreunui plug-in. O altă metodă de preluare a link-urilor o reprezintă Download Basket, în care pot fi "aruncate", cu ajutorul mouse-ului, link-urile către fişierele care vor fi descărcate. Din păcate, această metodă nu este valabilă şi în cazul link-urilor indirecte care fac legătura, spre exemplu, cu fişiere ce au extensia .php sau .shtml.

ALTE FUNCŢII

Deşi fişierele descărcate pot fi împărţite pe mai multe categorii (muzică, filme, programe), fiind şi salvate în directoare diferite în funcţie de categoria din care fac parte, această organizare nu este vizibilă şi în cadrul programului. Odată terminat procesul de download, toate fişierele se vor găsi în aceeaşi listă, indiferent de extensie.



Producător: **GetGo Software**
Web: **http://getgosoft.com**
Tip licenţă: **Comercial**

Verdict **64.05**

GetGo Download Manager 2.5

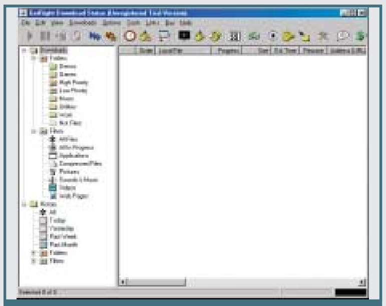
Ocupantul ultimului loc, GetGo Download Manager, este un program fără prea mari pretenţii. Funcţionalitatea redusă pe care acesta o oferă poate fi justificată prin faptul că este un program mai nou pe piaţa managerelor de download.

INTEGRARE ÎN BROWSER

Trebuie spus încă de la început că GetGo Download Manager a fost conceput pentru a intercepta link-urile doar din Internet Explorer. Din această cauză, utilizatorii de Opera, Mozilla sau Netscape îşi pot lua gândul de la el. Cu toate acestea, programul nu este capabil să intercepteze decât un număr redus de link-uri din Internet Explorer. Lista fişierelor care vor fi descărcate cu ajutorul lui GetGo Download Manager este personalizabilă, în sensul că pot fi selectate sau eliminate anumite extensii.

ALTE FUNCŢII

Un aspect important care a fost trecut cu vederea este posibilitatea descărcării aceluiaşi fişier de pe mai multe servere simultan. Amatorismul acestui program este reflectat foarte clar de lipsa unor funcţii elementare pe care toate celelalte programe testate (fără excepţie) le includ, cum ar fi un dialer sau un scheduler. GetGo Download Manager se remarcă prin mesajul de notificare afişat la încheierea procesului de download.



Producător: **Headlight Software**
Web: **www.getright.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 81.50

GetRight 5.2 beta

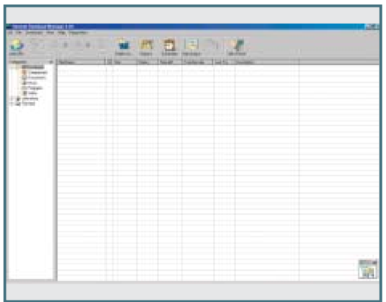
Fiind unul dintre cele mai experimentate programe de acest gen, ne aşteptam la o clasare mai bună din partea lui GetRight. Deşi este cel mai dotat program testat din punctul de vedere al funcţiilor incluse, problemele de integrare în browser l-au depunctat în mod decisiv la capitolul funcţionalitate.

INTEGRARE ÎN BROWSER

GetRight se descurcă rezonabil cu link-urile din Internet Explorer, existând totuşi şi unele rateuri. Pentru versiunile mai vechi de Opera este disponibil un plug-in care reuşeşte să preia majoritatea link-urilor. În schimb, ultima versiune a fost trecută complet cu vederea. Pentru un program cu experienţa lui GetRight este surprinzătoare şi lipsa unui toolbar pentru Internet Explorer.

ALTE FUNCŢII

Un alt aspect care scade considerabil funcţionalitatea acestui program este numărul relativ mic de segmente în care poate fi împărţit un fişier în timpul procesului de download - doar 10. Numărul acestora se reduce şi mai mult (la patru segmente) în cazul în care fişierul respectiv nu este disponibil pentru download şi pe alte servere. În rest, GetRight include majoritatea funcţiilor necesare, dintre care amintim foarte buna organizare cu ajutorul filtrelor setate în funcţie de extensia fişierelor descărcate şi cea de verificare a link-urilor.



Producător: **Internet Download Manager**
Web: **www.internetdownloadmanager.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 82.00

Internet Download Manager 4.01

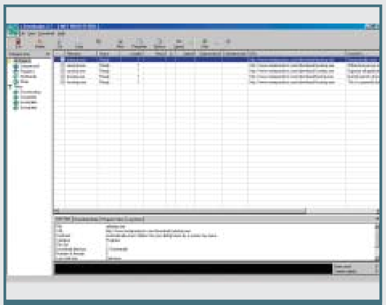
Internet Download Manager este marea surpriză a testului nostru. Clasarea sa pe locul al doilea este rezultatul modului în care a fost realizată integrarea în browser şi mai puţin al funcţiilor pe care le include.

INTEGRARE ÎN BROWSER

La acest capitol, Internet Download Manager este de departe cel mai bun program din test. A reuşit să intercepteze absolut toate link-urile, atât din Internet Explorer, cât şi din Opera, fără ajutorul nici unui plug-in. Ba, chiar mai mult, având instalate şi celelalte managere de download, acesta era întotdeauna primul care prelua link-urile. Aceeaşi situaţie este valabilă şi în cazul link-urilor copiate în clipboard, când tot Internet Download Manager era primul care le intercepta. Interesant este faptul că procesul propriu-zis de download începe exact din momentul în care este preluat link-ul, astfel că până când utilizatorul stabileşte calea de salvare şi alte setări, deja o parte a fişierului a fost descărcată.

ALTE FUNCŢII

Numărul maxim de segmente în care este împărţit fişierul descărcat, 16, este de-ajuns pentru dial-up, dar pentru o conexiune care dispune de o lăţime mare de bandă se dovedeşte insuficient. Am găsit ca fiind foarte bine conceput modulul scheduler, care este capabil să conţină până la 100 de înregistrări.



Producător: **MetaProducts**
Web: **www.metaproducts.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 71.95

Mass Downloader 2.7

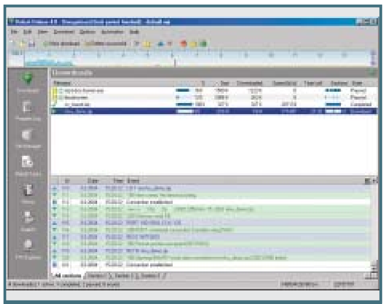
Deşi este construit de aceeaşi firmă care se ocupă şi de unul dintre cele mai bune browsere offline (este vorba de Offline Explorer), Mass Downloader este doar un program din partea inferioară a clasamentului.

INTEGRARE ÎN BROWSER

La nota modestă pe care a primit-o pentru funcţionalitate a contribuit hotărâtor modul defectuos de integrare cu cele mai folosite browsere. Dacă pentru Internet Explorer numărul link-urilor interceptate este sensibil egal cu cel al link-urilor nepreluate, la Opera situaţia este cu adevărat dezastruoasă, nereuşind să intercepteze nici măcar un singur link, deşi funcţia este setată în mod implicit.

ALTE FUNCŢII

Numele de Mass Downloader se reflectă foarte clar în numărul mare de segmente în care poate fi împărţit un fişier, şi anume 100 (teoretic). Practic însă, la împărţirea în mai mult de 20 de segmente programul se blochează. De asemenea, tot teoretic, 100 de fişiere diferite pot fi descărcate în acelaşi timp, lăţimea de bandă a conexiunii putând fi exploatată la maxim. Cu ajutorul filtrelor pot fi setate extensiile fişierelor care fac obiectul descărcării cu ajutorul lui Mass Downloader. În acelaşi mod se configurează şi lista extensiilor care nu vor fi niciodată interceptate.



Producător: **ReGet Software**
Web: **www.reget.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 89.60

ReGet Deluxe 4.0

Câştigătorul testului nostru, ReGet, îşi merită pe deplin locul ocupat, reuşind să-şi surclaseze concurenţii la toate capitolele importante.

INTEGRARE ÎN BROWSER

Toate link-urile accesate din Internet Explorer sunt preluate cu succes. ReGet interceptează link-urile chiar şi închis. Acelaşi lucru se poate spune şi despre preluarea link-urilor din Opera, cu menţiunea că este necesară instalarea unui plug-in care, deşi este valabil şi pentru ultimele versiuni, duce uneori la blocarea lui Opera 7.5. Pentru Internet Explorer, ReGet dispune şi de un toolbar în care sunt incluse cele mai utile opţiuni în scopul descărcării fişierelor.

ALTE FUNCŢII

Unul dintre cele mai importante avantaje pe care le oferă ReGet este faptul că fişierele descărcate pot fi împărţite într-un număr nelimitat de segmente. Modul de limitare a ocupării lăţimii de bandă este unul foarte eficient. Astfel, pentru procesul de download poate fi selectat unul din cele trei niveluri de ocupare a lăţimii de bandă: Suspended, Cooperative sau Unlimited. Limitele gradului de ocupare pot fi configurate pentru fiecare nivel în parte, în funcţie de disponibilităţile conexiunii respective. Foarte utilă este împărţirea în mai multe segmente şi a fişierelor descărcate de pe un server FTP.

Alternative

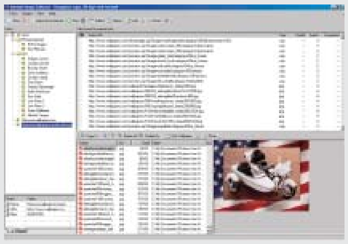
GetIt 1.04

Punctul slab al acestui program este faptul că nu reușește se preia click-urile din browser. În rest, GetIt include majoritatea funcțiilor care se regăsesc și în programele comerciale, dintre care amintim posibilitatea împărțirii în mai multe segmente a fișierelor descărcate, reluarea transferurilor eșuate, organizarea pe categorii a fișierelor descărcate și verificarea cu un antivirus a acestora sau scheduler-ul inclus care facilitează programarea ulterioară a descărcării unui anumit fișier.

Internet Image Collector 3.6.1

După cum îi spune și numele, Internet Image Collector este un program util pentru descărcarea imaginilor fără a mai fi nevoie de salvarea din browser a fiecărei imagini în parte. Deși atât ca interfață, cât și ca mod de configurare aduce mai mult cu un browser offline, Internet Image Collector poate fi văzut și ca un manager de download specializat în formate grafice.

Pentru descărcarea imaginilor se creează un așa-numit proiect în care sunt specificați anumiți parametri, printre care adresa URL, numărul de link-uri procesate, selectarea formatelor care vor fi descărcate (filtre create pe criteriul extensiei), directorul în care vor fi salvate, limitele între care trebuie să se încadreze imaginile respective și eventual unele excepții pe care programul le va ignora în timpul procesului de download.



Procesul propriu-zis începe prin analizarea URL-ului și crearea unei liste cu paginile ce vor fi parcurse. Apoi motorul programului va căuta pe baza extensiilor fișierele care fac obiectul procesului de download și va începe descărcarea acestora prin procesarea automată și a filtrelor configurate (limitare în funcție de dimensiune). Interesant este faptul că imaginile descărcate nu sunt salvate la grămadă, ci pe harddisk este creată aceeași structură de directoare ca și pe server.

Internet Image Collector dispune de un viewer intern prin care vizualizarea imaginilor este posibilă fără ajutorul altui program și, de asemenea, setarea unei imagini ca wallpaper se poate face direct din cadrul programului.

Yahoo Group Downloader 2.0

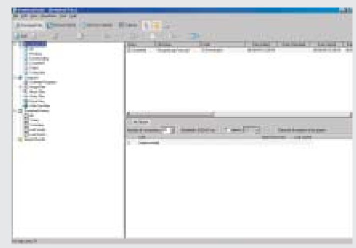
Acest program face posibilă descărcarea mesajelor, a imaginilor și a celorlalte tipuri de fișiere din cadrul grupurilor de discuții Yahoo!.

Folosirea programului este foarte simplă. Utilizatorul nu are de făcut decât să introducă numele și parola, logarea făcându-se automat. Apoi urmează selectarea grupurilor de discuții și a tipului fișierelor ce vor fi descărcate: mesaje, imagini sau fișiere atașate mesajelor.

Yahoo Group Downloader include filtre cu ajutorul cărora pot fi selectate doar anumite extensii pentru download.

Download Studio 1.0

Acest program depășește sfera unui simplu manager de download, incluzând un manager de fișiere, un modul de captură video de pe desktop și o funcție mai puțin întâlnită care permite utilizatorului să acceseze în mod read-only unele servere. În ceea ce privește download-ul de fișiere trebuie spus că sunt prezente majoritatea funcțiilor caracteristice unui astfel de program, dar integrarea în browser este destul de defectuos realizată, existând multe link-uri pe care Download Studio nu le preia.



Surprinzătoare este integrarea într-un astfel de program a unui modul de captură video de pe desktop.

	ReGet Deluxe 4.0	Internet Download Manager 4.01	GetRight 5.2 beta	Download Accelerator Plus 7	FlashGet 1.6	Mass Downloader 2.7	FreshDownload 7	GetGo Download Manager 2.5
Producător	ReGet Software	Internet Download Manager	Headlight Software	Speedbit	Amaze Soft	MetaProducts	Freshdevices	GetGo Software
Web	www.reget.com	www.internetdownloadmanager.com	www.getright.com	www.speedbit.com	www.amazesoft.com	www.metaproducts.com	www.freshdevices.com	http://getgosoft.com
Tip licență	Comercial	Comercial	Comercial	Adware	Adware	Comercial	Gratuit pentru uz personal	Comercial
Opțiuni								
Interceptarea link-urilor	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Drop target	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Segmentare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Numărul maxim de segmente	Nelimitat	16	10	20	10	100	8	10
Site manager	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Organizare	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	-	-
Dialer	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Scheduler	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Funcție căutare	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Creare log	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Stabilire conexiuni FTP	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Limitare de viteză	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Monitorizare clipboard	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da
Reluarea transferurilor eșuate	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Toolbar pentru Internet Explorer	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Verificarea URL-urilor	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Descărcare în funcție de prioritate	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Verificare cu antivirus după descărcare	Nu	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Introducere descriere	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Descărcare de pe mai multe servere	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Note								
Funcționalitate	89	87	83	82	80	72	75	62
Resurse și compatibilitate	88	77	78	76	81	75	68	69
Ergonomie	92	73	80	78	79	70	60	66
Verdict	89.60	82.00	81.50	80.10	79.90	71.95	70.20	64.05



O NOUA ORIENTARE
MEDIA PLAYER 10

Prin soluţiile software şi hardware pe care le dezvoltă, Microsoft încearcă să acopere cât mai multe domenii. Windows Media Player 10 este un exemplu elocvent în acest sens.

TRECÂND PESTE PROBLEMELE JURIDICE cauzate de integrarea lui Windows Media Player în sistemul de operare, Microsoft a decis că este vremea lansării unei noi versiuni a controversatului său player multimedia. Vom încerca în cele ce urmează să facem o trecere în revistă a noutăţilor pe care această versiune le aduce, precum şi a oportunităţii acestora.

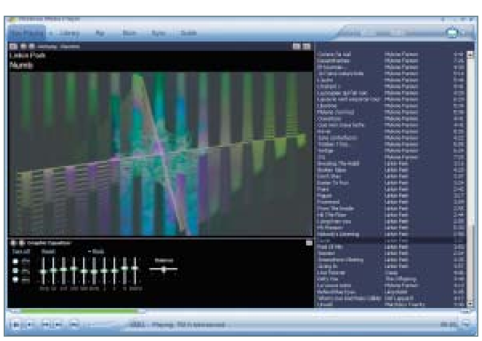
INSTALARE

Trebuie spus din capul locului că utilizatorii altui sistem de operare decât Windows XP pot să îşi ia gândul de pe acum de la Windows Media Player 10. La tentativa de download de pe site-ul oficial al Microsoft, cei care nu au Windows XP vor fi anunţaţi politicos că noua versiune de Windows Media Player rulează doar pe acest sistem de operare şi, prin urmare, nu mai are rost să piardă timp cu download-ul.

Procesul propriu-zis de instalare decurge în mod identic cu versiunea anterioară, începând, cum era de aşteptat, cu crearea unui System Restore Point. Acest aspect era previzibil, deoarece cei de la Microsoft se încăpăţânează în continuare să nu creeze un uninstaller prin care programul să poate fi dezinstalat în mod normal. În această situaţie, singura alternativă de care dispune utilizatorul, dacă, din diverse motive, se doreşte dezinstalarea programului, rămâne revenirea la starea salvată automat de utilitarul System Restore la începutul instalării.

PRIMUL CONTACT

Aspectul cel mai evident la prima deschidere a noii versiuni este faptul că butoanele prin intermediul cărora se face trecerea de la un modul la altul (de la Library la Burn, de exemplu) au fost mutate sus (în versiunea 9 acestea erau situate în partea stângă). De asemenea, unele funcţii au fost redenumite: Copy from CD se numeşte acum Rip, iar Copy to CD or Device a devenit Burn. Utilizatorii versiunii 9 de Windows Media Player vor observa totodată dispariţia unor butoane ca Radio Tuner sau Skin Chooser. Funcţiile respective nu au fost eliminate, doar accesul la ele se face ceva mai greoi. Spre exemplu, pentru a accesa modulul Skin Chooser, în locul apăsării unui singur buton, utilizatorul este nevoit să parcurgă următoarea cale: View\Go To\Skin Chooser. Nici funcţiile Repeat sau Shuffle nu se mai găsesc la locul lor, dar pot fi accesate din meniul Play sau prin intermediul combinaţiilor de taste Ctrl+T, respectiv Ctrl+H.



Totodată, s-a renunţat la aspectul elegant al versiunii 9 şi s-a trecut la o fereastră dreptunghiulară. Din acest punct de vedere se poate spune că noua interfaţă este un pas înapoi.

Şi funcţionalitatea noii versiuni are de suferit. Un exemplu concret în acest sens este eliminarea butonului care în modul Now Playing facilita accesul la anumite operaţiuni asupra melodiilor din playlist, cum ar fi ştergerea, ordonarea sau editarea tag-ului fişierelor mp3. În noua versiune, aceste funcţii sunt disponibile doar prin intermediul meniului contextual (click dreapta pe o melodie din playlist).

O NOUĂ ORIENTARE

Windows Media Player 10 facilitează accesul la o serie de magazine online pentru achiziţionarea melodiilor sau filmelor în format digital şi suportul extins pentru diverse dispozitive multimedia.

NOILE SERVICII ŞI CONCURENŢA

După cum am mai spus, Windows Media Player 10 se orientează spre accesarea magazinelor online şi spre transferul, respectiv rularea fişierelor multimedia pe diverse dispozitive. Noile direcţii de orientare vor arunca player-ul de la Microsoft în concurenţă directă cu două dintre cele mai populare programe: RealPlayer (care nu cu mult timp în urmă a fost lansat şi el în versiunea 10) şi iTunes.

Viitoarea lansare a Portable Media Center pe care o pregăteşte Microsoft va avea nevoie şi de o componentă software care va fi, bineînţeles, Windows Media Player. De fapt, una dintre funcţiile care reprezintă capul de afiş al noii versiuni de Windows Media Player, Auto Sync, este integrată deja de ceva timp în iTunes.

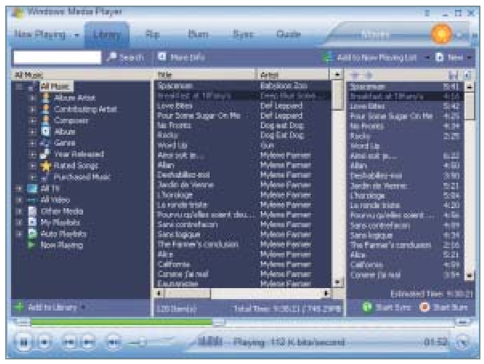
Acesta pare a fi motivul pentru care Windows Media Player 10 nu include noutăţi legate strict de rularea conţinutului media pe PC, şi anume forţarea intrării pe pieţe în care, până acum, Microsoft nu era prezent sau nu însemna prea mult.

Atât accesul la magazinele multimedia online, cât şi orientarea către diversele dispozitive multimedia, mai mult sau mai puţin portabile, fac parte din noua politică a Microsoft, prin care acesta doreşte să extindă domeniul de utilizare al Windows Media Player. La ora actuală sunt recunoscute peste 500 de dispozitive multimedia, sisteme home theater, playere DVD şi, bineînţeles, următoarea creaţie a Microsoft în acest domeniu, Portable Media Center, dispozitiv care urmează să fie lansat în a doua jumătate a acestui an.

Pentru transferul conţinutului digital de pe PC pe dispozitive multimedia, Windows Media Player 10 introduce o nouă funcţie, denumită Sync. Aceasta poate fi acţionată fie direct din modulul cu acelaşi nume, fie din Library. Auto Sync este funcţia care face posibilă copierea automată a fişierelor selectate pe dispozitivul multimedia conectat la PC. Cu ajutorul noului protocol dezvoltat de Microsoft, MTP (Multimedia Transport Protocol), dispozitivele multimedia sunt recunoscute în momentul conectării la PC. Practic, procesul de copiere a fişierelor multimedia poate decurge în felul următor: în Windows Media Player 10, fişierele respective sunt adăugate în lista pentru copiere, se conectează dispozitivul multimedia la calculator, iar din acest moment transferul se iniţiază şi decurge în mod automat. Singurele cerinţe software pentru acest lucru sunt Windows XP şi, desigur, Windows Media Player 10.

NOUTĂŢI

Utilizatorii versiunilor anterioare de Windows Media Player vor constata cu stupoare că în Library, care oricum nu era foarte generos ca spaţiu, a mai apărut un panou. Situat în partea dreaptă, acesta afişează, la alegerea utilizatorului, lista melodiilor care rulează în momentul respectiv (Now Playing List), fişierele care urmează a fi arse pe CD sau cele care vor fi copiate pe un dispozitiv multimedia. Acest nou panou are o dublă utilitate: pe de o parte, utilizatorul are posibilitatea de a interveni din Library asupra melodiilor care rulează, iar, pe de altă parte, din acest panou se poate realiza copierea melodiilor pe CD sau pe un dispozitiv multimedia direct din Library, fără a se trece la unul din modulele dedicate în acest sens (Burn sau Sync). Din fericire pentru utilizatorii care nu vor aprecia noul panou, acesta nu este bătut în cuie, ci poate fi dezactivat.



➲ Noul Library include încă un panou

Se poate spune că, odată cu această versiune, Library a devenit modulul central al Windows Media Player, din care se pot realiza toate operaţiunile importante, singura excepţie constituind-o funcţia de CD ripping, care va fi accesată în continuare din modulul Rip (fostul Copy from CD).

Ar mai fi de adăugat faptul că toolbar-ul de pe taskbar (cel care apare la minimizarea programului) include acum şi un Seek Bar care permite utilizatorului să sară anumite fragmente ale unei melodii.

Cam atât se poate spune despre funcţiile noi din Windows Media Player 10. Restul facilităţilor sunt exact aceleaşi din versiunile anterioare. Cei care se aşteptau la noutăţi cu adevărat importante pentru utilizatorul de PC, cum ar fi suportul pentru subtitrări la filme sau modificarea formatului imaginii (4:3, 16:9, panscan etc.), vor fi dezamăgiţi. Ar fi fost oarecum normal ca noua



➲ Windows Media Player minimizat în cadrul Taskbar-ului

versiune să aducă şi skin-uri noi. Din păcate, acestea sunt aceleaşi din Windows Media Player 9.

ÎN LOC DE CONCLUZIE

Windows Media Player 10 nu este o versiune care să rupă gura târgului. Noutăţile pe care le aduce nu sunt nici pe departe revoluţionare şi lasă impresia că utilizatorul obişnuit, cel de PC, care ascultă muzică şi urmăreşte filme la calculator, a fost scos din ecuaţie.

Liviu Andrei Mihai

SUBTITRĂRI ÎN MEDIA PLAYER

Unul dintre cele mai mari neajunsuri ale player-ului de la Microsoft este neafişarea subtitrărilor pentru filmele în format MPEG-1, MPEG-2 sau MPEG-4. Pentru rezolvarea acestui aspect poate fi folosit utilitarul DivXG400. Acesta porneşte la deschiderea unui film în Windows Media Player şi afişează automat subtitrările, dacă acestea au aceeaşi denumire cu filmul respectiv şi se află în acelaşi director. Spre exemplu, pentru "HomeAlone.avi" subtitrarea trebuie să fie "HomeAlone.sub", "HomeAlone.srt" etc. În cazul în care denumirea subtitrării nu coincide cu cea a fişierului .avi, aceasta poate fi încărcată manual din tab-ul Subtitles. Din acelaşi tab pot fi setate anumite opţiuni, cum ar fi caracteristicile fontului, timpul de afişare şi poziţionarea subtitrării etc.

DivXG400 poate aduce şi anumite ajustări imaginii, cum ar fi funcţia Pan-Scan sau Zoom şi afişarea orei sau a timpului scurs, respectiv rămas din film.

OPORTUNITATEA UPGRADE-ULUI

Fiind un program gratuit, s-ar putea spune că pasul spre Windows Media Player 10 va fi făcut de majoritatea utilizatorilor. Suntem siguri însă că lucrurile nu vor sta aşa. Numărul mic de funcţii noi cu adevărat importante este primul argument în favoarea acestei afirmaţii. Un alt argument este interfaţa noii versiuni, care are un aspect colţuros şi, aşa cum am mai spus, pierde mult din eleganţa versiunii 9. La acestea se adaugă şi resursele mari ocupate (în comparaţie cu versiunea anterioară).

Decizia de trecere la Windows Media Player 10 aparţine, în ultimă instanţă, fiecărui utilizator în parte, dar, din punctul nostru de vedere, noua variantă nu a reuşit să ne convingă să renunţăm la versiunea 9 şi cu atât mai puţin va reuşi să-i convingă pe utilizatorii altor programe (ca Winamp, de exemplu) să facă pasul spre Windows Media Player.

Dat fiind faptul că versiunea testată este doar beta, putem spera totuşi în unele îmbunătăţiri la toate cele trei capitole: funcţionalitate, interfaţă şi consum de resurse. Dar, dacă nu vor surveni schimbări importante, Windows Media Player 10 va fi o mare dezamăgire.

Manager parole

Darn! Passwords! 3.1



Navigând pe Internet, utilizatorul este nevoit să-și creeze o mulțime de conturi pentru a avea acces la informațiile puse la dispoziție de anumite site-uri. Cu timpul, numărul acestora crește, iar memorarea numelor de utilizator și a parolelor folosite devine extrem de dificilă. Pentru salvarea acestor date poate fi utilizat un program ca Darn! Passwords!.

GESTIONAREA CONTURILOR

Funcționalitatea acestui program este, din păcate, limitată la salvarea doar a numelui de utilizator, a parolei și a adresei site-ului. Nu poate fi folosit, de exemplu, pentru completarea automată a anumitor câmpuri din cadrul formularelor pentru crearea conturilor. Totuși, pe lângă aceste date, mai pot fi salvate anumite informații, cum ar fi numele site-ului sau scurte notițe. De asemenea, poate fi ales browser-ul care va fi deschis pentru accesarea unui cont. Modul în care acest program interacționează cu browser-ul pentru completarea datelor nu este tocmai cel mai inspirat. Introducerea numelui de utilizator și a parolei nu se face în mod automat (așa cum ar fi fost de preferat), ci prin drag&drop. În scopul asigurării securității datelor, sunt incluse o serie de funcții care împiedică accesul neautorizat la informațiile stocate, cum ar fi protejarea prin parolă la deschiderea programului sau închiderea automată după un anumit timp.

GENERAREA PAROLELOR

O funcție deosebit de utilă este cea de generare automată a parolelor alfanumerice. Astfel, Darn! Passwords! poate crea automat parole alcătuite din litere (mari și/sau mici) și cifre în lungime de maxim 50 de caractere (cu cât parola este mai complexă, cu atât spargerea ei este mai dificilă).

Contact	
Producător	Thornsoft Development
Web	www.darnpasswords.com
Detalii	
Versiune	3.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (14.95$)

Evaluare generală

+ generarea automată a parolelor
+ protejarea la deschidere
- modul de completare în browser
- organizarea deficitară pe categorii

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Utilitar de sistem

12Ghosts SuperGee 7.07



Pentru realizarea anumitor funcții sunt necesare o serie de facilități pe care sistemele de operare nu le includ. Unele dintre acestea sunt căutate de utilizatori, pe când altele își dovedesc utilitatea abia în momentul în care sunt descoperite. 12Ghosts SuperGee este impropriu numit program, fiind mai degrabă un pachet care include o mulțime de aplicații care rulează în mod independent una față de cealaltă. Dacă unele sunt cu adevărat folositoare, altele sunt aplicabile numai într-un număr limitat de situații sau au o aplicabilitate îndoielnică.

UTILITATE

Una dintre cele mai utile aplicații este cea de căutare și modificare automată a numelui și atributelor fișierelor. Aceasta dispune de un grad ridicat de configurabilitate, putând fi folosite wildcard-uri (de exemplu, simbolul * pentru înlocuirea unei litere) și filtre, în funcție de extensia fișierelor. Cu ajutorul lui ShellX utilizatorul poate prelua controlul asupra meniului contextual din Windows și elimina sau adăuga funcțiile pe care le consideră utile sau nu. Pentru extinderea funcționalității ceasului din Windows poate fi folosită aplicația ShowTime. Prin intermediul acesteia sunt afișate opțional data, secundele, ora pe diverse meridiane. De asemenea, este inclus un cronometru și pot fi setate alarme.

TIMP CÂȘTIGAT

ProfileCopy poate fi folosit pentru salvarea anumitor setări, cum ar fi configurația desktop-ului, iconițele, wallpaper-ul sau meniul de start, și copierea pe alt calculator sau restaurarea în urma reinstalării sistemului de operare.

Contact	
Producător	12Ghosts
Web	www.12Ghosts.com
Detalii	
Versiune	7.07
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (59.95$)

Evaluare generală

+ căutarea și înlocuirea automată a fișierelor
+ salvarea setărilor corespunzătoare profilului de utilizator
+ pop-up killer pentru Internet Explorer
- utilitatea dubioasă a unor aplicații (JustAWindow)

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Scriere CD/DVD

CopyToDVD 3.0



Scrierea pe CD nu mai este de mult timp o activitate rezervată unui segment redus de utilizatori. Datorită prețului, unitățile CD Writer sunt foarte răspândite în prezent și aceeași cale o vor urma și DVD Writerele odată cu scăderea prețurilor. Filme, muzică, programe, back-up-ul datelor importante, toate fac obiectul copierii pe CD-uri sau DVD-uri. CopyToDVD este un program care, deși nu se ridică la nivelul funcționalității lui Nero Burning ROM, poate fi folosit cu succes în acest scop.

SIMPLU ȘI UȘOR

Caracteristice acestui program sunt rapiditatea și ușurința cu care sunt realizate majoritatea proceselor de scriere sau copiere. Spre exemplu, cele mai importante caracteristici, ca selectarea unității de scriere, dimensiunea CD-ului sau DVD-ului și viteza la care se va realiza procesul respectiv, pot fi configurate direct din fereastra principală, fără a fi necesară accesarea altor funcții. Din păcate, în încercarea programatorilor de a realiza un program foarte ușor de folosit, au fost pierdute din vedere unele aspecte importante, cum ar fi posibilitatea alegerii modului de copiere (Disk at Once sau Track at Once). De asemenea, alegerea modului Multisession pentru scrierea de mai multe ori pe același mediu nu este posibilă pentru fiecare sesiune în parte, ci se face la nivel global, pentru toate procesele.

INTEGRARE

Am găsit ca fiind foarte utilă includerea în meniul contextual din Windows a funcției de copiere directă pe CD/DVD a fișierelor și/sau a directoarelor selectate, fără a mai fi necesare alte configurări.

Contact	
Producător	VSO-Software
Web	www.vso-software.com
Detalii	
Versiune	3.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.90$)

Evaluare generală

+ funcția de copiere inclusă în meniul contextual
+ funcții automatizate pentru ștergerea și etichetarea mediilor
- lipsesc o serie de opțiuni importante pentru configurarea procesului de ardere

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Client e-mail

Mailbell 2.11



Deşi numărul clienţilor de e-mail este foarte mare, nu toţi oferă o funcţionalitate mulţumitoare şi o securitate ridicată care să protejeze utilizatorul de neplăcerile cauzate de viruşi sau mesaje nesolicitate. Mailbell este un program deosebit de util, mai ales din punctul de vedere al securităţii.

VERIFICAREA POŞTEI

De fapt, Mailbell nu este un client de e-mail în adevăratul sens al cuvântului, ci are ca scop doar verificarea conturilor de e-mail. Vizualizarea mesajelor se face direct de pe server, fără a mai fi descărcate pe calculator, iar compunerea mesajelor noi se realizează prin intermediul clientului de e-mail setat ca implicit. Toate operaţiunile efectuate asupra mesajelor se realizează direct pe server. Faptul că nu sunt recunoscute e-mail-urile în format html, în acest caz, este un avantaj.

PENTRU SPAM

Programul stă foarte bine la capitolul protecţie anti-spam. Filtrul pe care îl include se dovedeşte deosebit de eficient (din 17 mesaje nesolicitate a recunoscut 16). Pentru separarea mesajelor spam de cele legitime, Mailbell ia în calcul indiciile pozitive şi cele negative (analizând cuvintele din corpul mesajului, subiectul etc.), iar în urma diferenţei matematice dă verdictul.

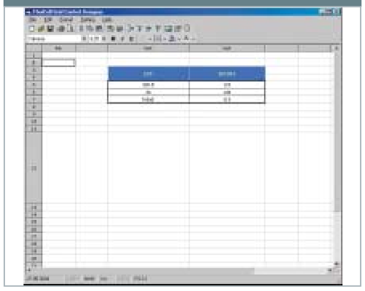
Contact	
Producător	EmTec
Web	www.emtec.com
Detalii	
Versiune	2.11
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (17.50$)

Evaluare generală
+ filtru anti-spam
+ vizualizarea şi ştergerea direct de pe server
+ configurarea mai multor conturi
+ multiple forme de notificare

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Utilitar birou

FlexCell Grid Control Designer 3.3



Acest program poate fi utilizat cu succes pentru crearea tabelelor. Deşi nu dispune de facilităţi pentru calculul tabelar (funcţii matematice, formule), include majoritatea funcţiilor necesare pentru realizarea tabelelor simple, fiind o soluţie pentru utilizatorii de Microsoft Excel care nu folosesc funcţiile avansate ale programului de la Microsoft.

CLONĂ DE EXCEL

Din punctul de vedere al interfeţei, se poate spune că FlexCell Grid Control Designer este o clonă de Excel. De la modul de desenare a tabelelor, aspectul butoanelor de pe toolbar şi până la meniurile gen XP, totul aduce cu programul component al pachetului Office de la Microsoft.

FUNCŢII SUFICIENTE

Funcţiile de care FlexCell Grid Control Designer dispune au în vedere, printre altele, introducerea şi ordonarea datelor, precum şi contopirea, respectiv despărţirea coloanelor. De asemenea, programul dispune de funcţia Print Preview pentru vizualizarea documentului înainte de printare. Tabelele create în Excel (cu extensia .xls) nu vor putea fi deschise cu acest program; în schimb, este posibilă exportarea în formatul amintit, dar cu mari probleme de compatibilitate. Un neajuns major este faptul că funcţia Undo nu este valabilă decât pentru căsuţa activă.

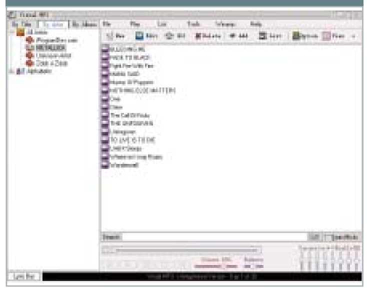
Contact	
Producător	FlexCell Studio
Web	www.grid2000.com
Detalii	
Versiune	3.3
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (99$)

Evaluare generală
+ uşor de folosit
+ interfaţă familiară utilizatorilor de Excel
- incompatibilitate cu tabelele create în Excel
- limitările funcţiei Undo

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Gestionare mp3-uri

Visual MP3 4.2



Numărul mare de fişiere audio, mai ales al celor în format mp3, duce automat la nevoia organizării acestora. Visual MP3 este mai mult decât un simplu program pentru gestionarea colecţiilor de melodii, incluzând o serie de funcţii caracteristice playerelor media.

ORGANIZARE

Pentru organizarea melodiilor se are în vedere exclusiv informaţia inclusă în tag-ul pe care toate fişierele mp3 îl conţin, iar afişarea acestora se face în funcţie de titlu, artist sau album. Ar fi fost utilă posibilitatea afişării melodiilor în funcţie şi de alte caracteristici, de exemplu, durata melodiei sau bitrate-ul la care s-a făcut codarea. Spre deosebire de alte programe de acelaşi gen, Visual MP3 nu lucrează cu baze de date, informaţiile introduse sau modificate fiind salvate direct în cadrul fişierului. La acest capitol trebuie spus că editorul de tag-uri pe care programul îl include nu este cel mai puternic, lipsind, spre exemplu, posibilitatea editării simultane a melodiilor care fac parte din acelaşi album.

CD RIPPING

Visual MP3 include un modul denumit Visual Ripper prin care CD-urile audio pot fi salvate direct (fără fişier .wav intermediar) în formatele mp3 sau ogg vorbis.

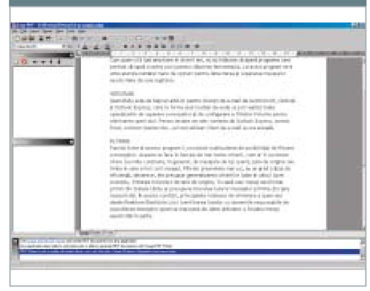
Contact	
Producător	iProgram Development
Web	www.iprogramdev.com
Detalii	
Versiune	4.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29.95$)

Evaluare generală
+ organizare uşoară
+ player încorporat
+ interfaţă simplă
- editare limitată a tag-urilor

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Creare PDF-uri

EasyPDF 2.2



Portable Document Format, pe scurt PDF, este formatul creat de Adobe, care s-a impus ca standard atât pentru documentele destinate publicării (ziare, reviste), cât şi pentru transferarea acestora prin Internet.

SIMPLU

Crearea PDF-urilor cu ajutorul lui EasyPDF este similară realizării documentelor cu un procesor de text obişnuit. Formatarea textului, a paragrafelor, crearea tabelelor şi setarea parametrilor paginii se realizează în mod identic unor programe ca Microsoft Word sau Open Office. Deosebirea este că funcţionalitatea celor incluse în EasyPDF lasă de dorit, lipsind funcţii importante cum ar fi salvarea stilurilor sau crearea automată a cuprinsului. Totuşi, crearea cuprinsului este posibilă cu ajutorul bookmark-urilor. EasyPDF include şi un utilitar destul de puternic, destinat creării şi modificării imaginilor. Pentru reducerea dimensiunii fişierului final, utilizatorul poate opta pentru comprimarea acestuia.

PROTECŢIE

În scopul restricţionării anumitor drepturi (de copiere a textului, de modificare sau de printare), documentele create cu EasyPDF pot fi protejate prin parolă.

Contact	
Producător	Visage Software
Web	www.visagesoft.com
Detalii	
Versiune	2.2
Sistem	Pentium 233MHz, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (36$)

Evaluare generală
+ uşurinţa creării documentelor
+ protecţia prin parolă
- lipsa unor funcţii complexe
- imposibilitatea editării PDF-urilor existente

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale



Peter Tari
peke350@yahoo.com

"Prima maşină, un Fiat 500, am făcut-o după un tutorial care explica metoda polymodelling-ului şi, entuziasmat de cât de simplu mi s-a părut, imediat am căutat blueprint-uri pentru o Honda S2000. Metoda mi se pare extrem de uşoară, nici nu se compară cu dificultatea modelării prin spline-uri, însă rezultatele sunt net superioare, tocmai datorită faptului că meshsmooth-ul aplicat pe un shell făcut din poligoane dă rezultate MULT superioare faţă de meshsmooth-ul aplicat pe un splinecage. Geamurile fumurii se datorează sistemului meu cam slăbuţ, pe care nu prea îmi permit să mă apuc să fac şi interioare, pentru că odată pornit nu mă mai pot opri, totul rezultând în timpi monstruoşi de randare.

Sper ca aceste maşini să se încadreze în standardele revistei, pentru că sunt curios despre părerea voastră, dacă a fost norocul începătorului sau nu. M-a impulsionat foarte mult calitatea pozelor finale, întrucât, aceste două maşini fiind primele pe care le fac prin polymodelling, nu eram sigur la început dacă o să iasă ceva frumos sau doar ceva urâţenii hidoase. Nici nu se compară cu primele două maşini făcute cu spline-uri, şi cred că rămân la polymodelling, pentru că înţeleg relativ bine metoda şi văd că e ceva de capul ei. Nu am stare, deja caut blueprint-uri pentru o maşină nouă, aş vrea să fac un "american musclecar", un Dodge Charger î71 sau un Plymouth Hemi Cuda î73, depinde la care găsesc blueprint-uri mai bune. Nu am nici o idee cât va dura modelarea, întrucât vreau să fac ceva cu adevărat detaliat şi frumos, dar când e gata promit că vi-l trimit."



Ai început cu dreptul. Maşinile arată bine, chiar dacă sunt puţin cam lipsite de personalitate. Mai lucrează la ele, mai adaugă-le detalii şi plasează-le într-o scenă care să le pună cât de cât în valoare. Aşteptăm cu interes viitoarele proiecte.



Denes Istvan
denes_isti@yahoo.com

Imaginea este realizată cu 3d studio max 4.2 şi Brazil 1.0 şi este acceptabilă, chiar dacă puţin banală. La genul ăsta de "natură moartă" ai nevoie de un element central, care să iasă în evidenţă şi să atragă atenţia. Tu nu ai aşa ceva, iar obiectele din imaginea ta par să fie adunate la întâmplare, chiar dacă se potrivesc.

Sofian Moumene
mikutzu19852003@yahoo.com

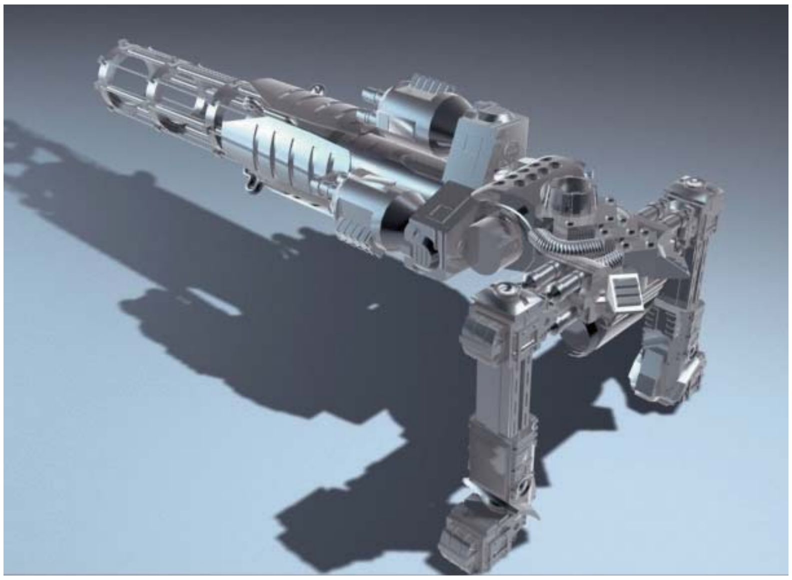
Un ansamblu variat de imagini, realizate prin procedee diverse, dar care ilustrează o lăudabilă atenţie pentru detaliu şi dorinţa de a încerca ceva nou. Ne-am cam plictisit de imagini făcute în Terragen şi intitulate "BestBestBEST", astfel că aceste lucrări trimise de cititorul nostru sunt un suflu de aer proaspăt.

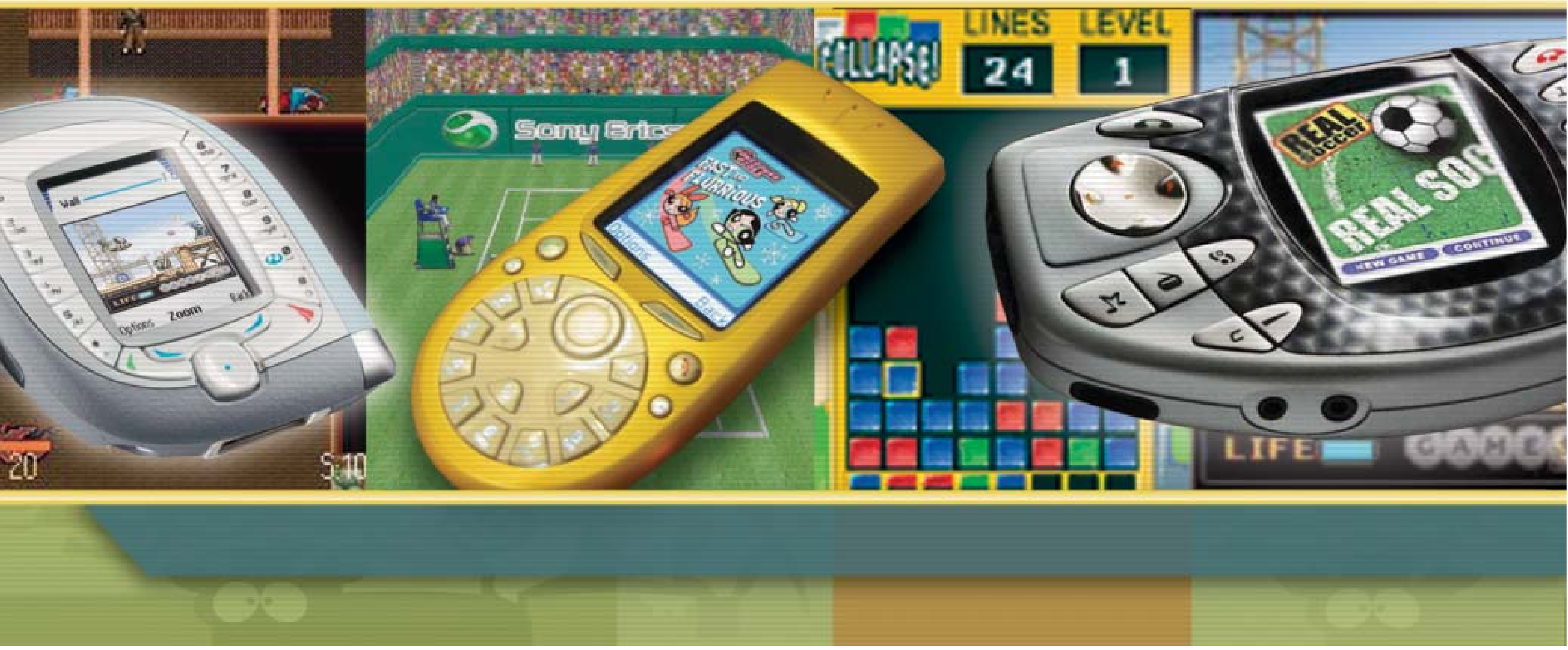
Sigur, ar putea suferi numeroase îmbunătăţiri şi, în speranţa că vom primi imagini şi mai interesante pe viitor, promitem chiar că vom lansa un concurs în care va fi premiată cea mai bună îmbinare dintre grafica realizată pe calculator şi fotografii ale realităţii cotidiene.

Până atunci, îl felicităm pe autorul imaginilor pentru concepţie, dacă nu pentru realizare, şi sperăm că vi s-au părut la fel de (bizare) interesante imaginile pe cât ni s-au părut şi nouă.









MICROJOCURI
DISTRACTIE MOBILA

Progresul telefoanelor mobile ca platforme pentru aplicații interactive este impresionant, astfel că ele au devenit în mod automat o a treia piață pentru dezvoltatorii de jocuri, pe lângă PC și console. Particularitățile acestei piețe și ale industriei "de nișă" care o deservește vor fi discutate pe larg în cadrul acestui articol.

JOCURILE PE TELEFOANELE MOBILE AU O ISTORIE foarte scurtă, chiar și dacă luăm în considerare contextul industriei în cadrul căreia au fost dezvoltate, o industrie foarte tânără și în continuă creștere. Ele au apărut la început ca aplicații incluse (embedded) în terminalele mobile, pentru a crește atractivitatea acestora în rândul utilizatorilor. Este greu de spus care a fost primul joc de pe telefoanele mobile, dar cred că cel pe care ni-l aducem aminte cu toții este celebrul Snake prezent pe un număr limitat (la acea vreme) de telefoane Nokia. Succesul său a făcut ca în scurtă vreme numărul (și într-o mai mică măsură calitatea) jocurilor cu care venea un telefon mobil să constituie un criteriu important în momentul în care cumpărătorul punea în balanță avantajele și dezavantajele unui terminal, în vederea achiziționării.



Dezavantajul jocurilor incluse în pachetul de bază al telefonului era că nu puteau fi șterse și înlocuite cu unele noi. Acest dezavantaj a dispărut în momentul în care a intrat în scenă Java, susținută cu fervoare de Sun Microsystems, ca platformă software de căpătâi pentru aplicațiile interactive multiplatform. Soluția era simplă: nu mai includeți jocurile pe telefoanele mobile, ci includeți o variantă dedicată a platformei Java, pe care apoi pot rula jocuri transferate prin intermediul rețelei de telecomunicații. Acestea puteau fi șterse atunci când utilizatorii se plictiseau de ele și puteau fi înlocuite cu unele noi, în limitele memoriei disponibile.

Progresul făcut din momentul implementării Java a fost semnificativ, chiar dacă nu se poate spune că el se datorează în mod direct platformei celor de la Sun sau jocurilor Java. La începutul anului 2002, jocurile incluse pe telefon erau încă standardul, și în Statele Unite existau doar trei telefoane cu ecran color (iar culorile erau limitate la 16). În momentul de față, imperiul Java se întinde peste toate rețelele, telefoanele cu ecran color sunt de domeniul sutelor și numărul culorilor a ajuns în zona sutelor de mii.



Statistic, cifrele sunt impresionante: de la 32 de milioane de terminale dotate cu Java vândute la sfârșitul anului 2002, numărul a crescut la aproape 100 de milioane vândute la sfârșitul anului 2003. Totalul transferurilor mondiale de jocuri Java nu era atât de mare însă în 2003, fiind calculat la 3.6 milioane.



Publicul-ţintă, cei care se joacă pe telefoanele mobile, era de 7 milioane de utilizatori în 2002, o cifră care se estimează să ajungă la 70 de milioane până în 2007. De pe urma lor se vor putea câştiga 30 de miliarde de dolari în 2006, conform estimărilor IDC.

Dacă luăm doar exemplul Verizon, unul dintre cei mai mari operatori de telefonie din Statele Unite, putem vedea fără urmă de îndoială creşterea spectaculoasă a popularităţii jocurilor pe telefoanele mobile. În perioada ianuarie-aprilie 2003 se înregistrau 2 milioane de transferuri pe lună, în timp ce în perioada ianuarie-mai 2004 s-a ajuns la 6.8 milioane de transferuri pe lună. Dintre acestea, JAMDAT Bowling s-a dovedit campion absolut, vânzându-se de unul singur în peste 500.000 de copii (acest joc este primul în top şi pe plan mondial, pentru că s-au vândut în total peste 2 milioane de copii). Şase alte titluri s-au vândut în peste 100.000 de copii fiecare.

Datele Sprint (un alt operator de telefonie mobilă din S.U.A.) din iunie 2004 spun că din ianuarie până în aprilie s-au vândut 3.5 milioane de jocuri şi 250.000 de scoruri au fost înscrise pe tabelele online prin SMS. Jocurile de top s-au vândut în aproximativ 50.000 de copii pe lună, în timp ce jocurile considerate doar "bune" au înregistrat 18-20.000 de transferuri pe lună.

Comparaţi aceste date cu situaţia jocurilor de pe PC şi chiar cu a celor de pe consolă şi veţi vedea că industria divertismentului mobil are un viitor promiţător. Dar asta nu înseamnă că nu există şi impedimente, după cum vom vedea şi în cele ce urmează.

LIMITĂRI

Succesul jocurilor Java se datorează şi preţului mic (5-6 euro per joc), dar şi strădaniei producătorilor de a le dezvolta în aşa fel încât să fie compatibile cu cât mai multe telefoane. Acest lucru este mult mai dificil decât pare, în ciuda universalităţii platformei Java. Pentru că degeaba este comună platforma software, dacă hardware-ul diferă fundamental. Diversitatea specificaţiilor terminalelor mobile este mult mai mare decât varietatea componentelor PC. Producătorii trebuie să ia în calcul dimensiunile variate ale ecranelor, diferenţele în numărul de culori suportat de la un terminal la altul, puterea de procesare diferită, dimensiunile maxime acceptate pentru pachetul de date, aşezarea particulară a tastelor sau diferenţele în timpul de răspuns la apăsare şi chiar diferenţe de firmware. Transpusă în lumea jocurilor PC, această situaţie ar fi ca şi cum producătorii de jocuri ar trebui să ia în calcul versiunea de BIOS, provenienţa tastaturii şi dimensiunile fizice ale monitorului în momentul în care programează un joc.

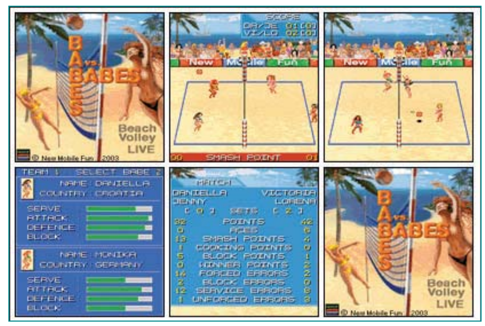
Lăsând la o parte diferenţele dintre handset-uri, se poate spune că mai există o serie de obstacole ridicate de limitările care sunt comune tuturor terminalelor mobile, cum ar fi faptul că nici un telefon mobil nu poate înregistra apăsarea simultană a două sau mai multe taste, ceea ce face imposibilă realizarea de combo-uri sau acţiuni complexe fără a apela la subterfugii de programare sau artificii tehnice.

Nu se poate spune că nu există şi avantaje: în ciuda tuturor limitărilor, timpul de dezvoltare pentru un joc Java este de 1-3 luni, faţă de 1-2 ani pentru un joc de PC. Acest lucru face ca numărul de jocuri dezvoltat de o anumită companie să fie mult mai mare decât în cazul celor ce produc jocuri pentru PC. Într-un top realizat de IDC în Statele Unite, Mforma conduce cu 116 aplicaţii, urmată de Jamdat cu 73 de aplicaţii şi THQ Wireless cu 62 de aplicaţii. Chiar şi compania de pe ultimul loc din top 10, Sega Mobile, cu 29 de aplicaţii, depăşeşte de departe ca număr de jocuri produse multe dintre companiile care produc jocuri pentru PC. Este explicabil de ce noi firme producătoare de jocuri pentru telefoane mobile apar pe zi ce trece. Simt că acest domeniu este unul profitabil şi în continuă creştere (10% pe lună, după unele statistici) şi este clar că nimeni nu face jocuri de amorul artei, ci pentru profit.



MULTIPLAYER

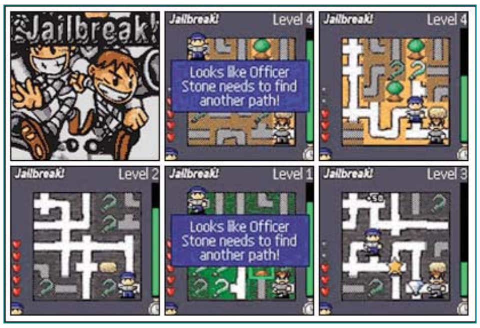
Modul multiplayer este o problemă de o factură specială. Pe de o parte, este singurul avantaj pe care jocurile de pe telefonul mobil l-ar putea avea faţă de jocurile de pe console şi de pe PC, pe care le copiază într-o mai mică sau mai mare măsură. Însăşi natura mediului în care sunt încadrate este una de comunicare şi de interacţiune socială; să nu speculezi latura multiplayer în jocuri ar fi o neglijenţă de neiertat.



Din păcate însă, limitările tehnice intervin în forţă şi împiedică realizarea de jocuri multiplayer real-time în reţelele GSM clasice. În cele 3G situaţia este ceva mai îmbucurătoare, dar nici acolo lucrurile nu stau pe roze.

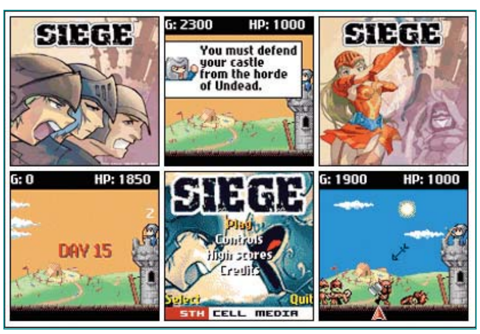
Dacă întrebi producătorii cum văd viitorul jocurilor de pe telefoanele mobile, vei primi un răspuns optimist, conform căruia jocurile massive multiplayer real-time sunt viitorul. Dar problemele tehnice ale reţelelor actuale (latenţa mare, întreruperile conexiunii), riscurile de securitate şi impedimentele economice fac acest viitor să pară foarte îndepărtat. Dacă problemele tehnice şi de securitate au şanse să fie eliminate, cele economice necesită o schimbare de mentalitate din partea operatorilor. În momentul de faţă nu doar că nu există un plan atractiv pentru jocurile multiplayer în reţelele GSM, dar nu există nici măcar o modalitate de recompensare a producătorilor de jocuri în caz că dezvoltă un joc multiplayer. În momentul de faţă ei primesc o parte din banii pe care utilizatorul îi plăteşte pentru transferarea unui joc, însă în caz că acest joc generează noi venituri (prin transmisia de date, în cazul jocurilor multiplayer), producătorul nu mai primeşte nimic. Pentru ca jocurile multiplayer să prindă şi să aducă profit, este nevoie ca operatorii să se coordoneze şi să pună bazele unui model economic care să atragă atât jucătorii, cât şi producătorii de jocuri şi care să constituie bazele unei dezvoltări ulterioare care să încurajeze interesul iniţial.

În momentul de față există patru tipuri de multiplayer în jocurile de pe telefonul mobil:
- opac: jucătorul nu vede mutările celorlalți, ci doar propriul progres (eventual își poate evalua rezultatele într-o tabelă de scor online);
- opac întârziat: joacă împotriva mutărilor presetate de adversari;
- parțial transparent: vede mutările celorlalți în sistem turn based;
- complet transparent și interactiv: Bluetooth.



"Bluetooth este singurul mod în care putem avea jocuri de acțiune multiplayer la momentul actual. Trebuie să concepem jocurile bazându-ne pe tehnologia actuală și pe experiența end-user-ului", a declarat Jason Ford, director tehnic la Sprint. Dar rețelele Bluetooth neagă toate avantajele de bază ale platformei GSM: jucătorii nu mai pot fi oriunde într-o țară, trebuie să fie îngrămădiți într-o cameră, și nu mai poate fi vorba de un număr masiv de oameni, ci doar de câțiva.

În ciuda tuturor impedimentelor, s-au înregistrat și câteva reușite în domeniul massive multiplayer fără Bluetooth: Jsmart's Bingo pe Verizon Wireless, Entelepon pe platforma alternativă Brew, Pocket Kingdoms de la Sega pentru N-Gage.



INOVAȚII

Date fiind limitările, unii designeri au renunțat să mai construiască medii de joc virtuale și au început să folosească orașele reale pentru jocuri mobile multiplayer. Bazat în San Francisco, The Go Game (jocul "Start") înzestrează echipe de câțiva oameni cu telefoane mobile dotate cu cameră digitală. Telefonul le oferă indicii și misiuni prin intermediul unui WAP browser, misiuni a căror îndeplinire este probată printr-o fotografie realizată cu camera digitală, care apoi este trimisă ca mesaj MMS. Este multiplayer și problema "real-time" este ocolită elegant. În Japonia, un concept similar îi folosește pe posesorii de telefoane mobile ca pioni într-un joc online pe PC-uri. Coordonați de un "maestru" strateg, membrii echipelor sunt localizați prin GPS și strâng puncte rezolvând misiuni care apar pe o hartă ce coincide cu cea a orașului. Nu o să vedeți așa ceva pe PC, cu siguranță.

Speculând în continuare avantajele telefonului cu cameră digitală, o firmă a conceput o versiune a celebrului joc arcade Moorhun (cel în care trebuie să împușcați găini zburătoare), în care mișcarea țintei pe ecran este controlată prin mișcarea telefonului. Camera de pe spate este folosită ca senzorul unui mouse optic, înregistrând și comparând imaginile suprafeței de sub telefon pentru a controla mișcarea.

Următorul mare pas la care ne putem aștepta este grafica 3D, care va fi făcută posibilă de hardware ca Intel Carbonado 3D sau chip-ul Crystal de la ATI, care promit că vor putea să "basculeze" 2-3 milioane de poligoane pe secundă. Un număr enorm față de posibilitățile din momentul de față, când chiar și cele mai performante telefoane mobile se ineacă atunci când trebuie să afișeze o scenă 3D cu o mie-două de poligoane și au probleme până și cu grafica 2D izometrică.

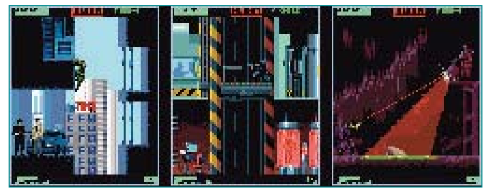
Conform analiștilor, telefoanele cu accelerare 3D vor deveni noul standard până de Crăciun în 2006, dar tot analiștii avertizează că trecerea la grafica 3D va tripla bugetele necesare pentru dezvoltarea jocurilor.

Există și inovații negative: din joacă, un hacker malițios a creat deja primul virus pentru telefoane mobile, certificându-le ca platformă pentru aplicații în mod indirect și generând totodată o nouă piață pentru firmele producătoare de software antivirus.

PUBLICUL

Una dintre limitările indirecte cu care se confruntă producătorii de jocuri pentru telefoane mobile este natura publicului-țintă. Majoritatea celor care se joacă pe telefoane mobile sunt persoane cu o educație tehnologică semnificativ mai redusă decât în cazul celor care se joacă pe PC. Din acest punct de vedere apar două "limitări" noi: una care ține de ergonomia jocurilor și una care ține de conceptul lor. În primul rând, jocurile create pentru telefoanele mobile nu își permit să creeze confuzie prin nici un aspect al lor. Totul trebuie să fie foarte clar, explicat pas cu pas, iar de cele mai multe ori explicațiile trebuie să fie redundante sau de tip "mură în gură", pentru ca și cel mai neajutorat utilizator să fie în stare să se descurce. Jocurile Java transferate "over-the-air" nu beneficiază de manuale tipărite, astfel că toate indicațiile trebuie incluse în joc și făcute disponibile cât mai evident jucătorului.

Din punct de vedere conceptual, jocurile trebuie să aibă o mecanică simplă și care creează dependență. Publicul-țintă nu va fi atras către strategii complexe și jocuri care durează mult. Cel care se joacă pe telefonul mobil vrea un joc pe care poate să îl joace între două stații de metrou, cu o singură mână, în timp ce cu cealaltă se ține de bară. De aceea, majoritatea jocurilor de pe telefonul mobil au o poveste de formă, pentru că pe foarte puțini îi interesează povestea, și majoritatea celor fără rejucabilitate pot fi terminate în mai puțin de o oră. Mai există cazul celor cu numeroase niveluri ce repetă aceeași mecanică simplă cu mici variații (clonele de Asteroids, Invaders sau Arkanoid); acestea durează mai mult până la final, cam 5-6 ore, dar procentul jucătorilor care le joacă până la sfârșit este mai mic de 50%.



Datorită publicului, contextualizarea unui joc devine foarte importantă, pentru că este mai greu să convingi jucătorii de calitatea unui joc prin el însuși decât pe PC. Se recurge la titluri atractive, la legături cu jocurile de PC (Rayman, Red Faction, Prince of Persia: Sands of Time au versiuni și pe telefonul mobil) sau pur și simplu la licențe sonore (Lord of The Rings: Return of the King, versiunea de pe telefonul mobil, s-a vândut ca pâinea caldă, cu toate că jocul este mediocru).

CONCLUZIA

Ceea ce este doar un hobby de ocazie pentru posesorii de telefoane mobile a devenit foarte rapid o industrie profitabilă și în plină dezvoltare. Sărind cu avânt peste etapele de durată prin care au trecut PC-urile și consolele, telefoanele mobile se lovesc acum de o serie de probleme care îngreunează acceptarea lor ca platformă pentru jocuri. Dar situația se va schimba cu siguranță și viitorul va demonstra că jocurile pe telefonul mobil nu sunt doar o modă de moment.



ULTIMA ORA

NOKIA ÎŞI ÎMBOGĂŢEŞTE PORTOFOLIUL

Cinci modele noi de telefoane

În cadrul conferinţei anuale Nokia Connection, desfăşurată simultan în Singapore şi Helsinki, compania finlandeză a adăugat actualei oferte încă cinci modele de telefoane. Noile produse, printre care se numără trei telefoane cu clapetă şi un telefon inteligent 3G WCDMA (Wideband Code Division Multiple Access) care aduce tehnologia 3G mai aproape de publicul larg, au fost anunţate de Jorma Ollila, preşedinte şi CEO Nokia. "Ne-am perfecţionat portofoliul în anumite zone-cheie, aducând pe piaţă noi telefoane pentru categoria medie şi completând oferta noastră prin câteva telefoane cu clapetă", a spus Ollila. Preocuparea permanentă a companiei pentru pieţele cu potenţial de creştere a fost reafirmată prin lansarea a două noi terminale cu ecran color adaptate pentru aceste zone.

Cel mai nou telefon 3G al companiei, Nokia 6630, care combină avantajele tehnologiilor 3G şi EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution) cu cele oferite de platforma Series 60, s-a bucurat de o atenţie specială în cadrul conferinţei. Terminalul Nokia 6630 permite o mai bună gestionare a informaţiilor personale în reţelele 3G WCDMA, oferind acces securizat la reţelele companiilor şi la e-mail. Nokia 6630 este primul terminal dual-mode tri-band conceput pentru a funcţiona în reţelele 3G (WCDMA), EDGE şi 2G din Europa, Asia şi cele două Americi. Datorită capacităţii de adaptare oferite de Series 60, operatorii vor putea să-şi implementeze cu succes serviciile în diverse reţele din întreaga lume.

Nokia a mai lansat telefonul Nokia 6260, un terminal foarte performant destinat oamenilor de afaceri care utilizează intens comunicaţiile mobile. Acest terminal cu design inovator oferă funcţii şi aplicaţii de ultimă oră, printre care se numără push to talk, e-mail, conectivitate Bluetooth şi cameră VGA. Telefonul inteligent tri-band Nokia 6260 se bazează pe sistemul de operare Symbian şi pe platforma Series 60, lider în domeniul platformelor pentru telefoane inteligente.



Din gama de terminale destinate categoriei medii de utilizatori, Nokia 6170 este un telefon atrăgător, cu clapetă şi cameră integrată, ce combină designul modern, din oţel inoxidabil, cu un set de funcţii de înaltă calitate. Punctul forte al acestui telefon este reprezentat de flexibilitatea opţiunilor pentru transmiterea mesajelor: e-mail, instant messaging, MMS şi Push to Talk, toate într-un singur terminal. Funcţia Push to Talk le oferă abonaţilor GSM o modalitate complet nouă de a utiliza telefonul mobil pentru a comunica în două sau mai multe persoane.

Celelalte două telefoane îmbogăţesc oferta de produse Nokia pentru utilizatorii de telefoane mobile de pe pieţele în dezvoltare. Nokia 2650 este un telefon cu clapetă mic şi stilat, cu un preţ convenabil, ecran color şi un set echilibrat de funcţii. Acesta este primul telefon Nokia cu ecran color din categoria de bază. Nokia 2600 este un telefon cu design clasic, uşor de utilizat, ideal pentru persoanele care deţin sau lucrează într-o companie mică. Aplicaţia pentru contabilitate şi convertorul adaptabil din telefon sunt elemente ce prezintă un interes deosebit.

SONY ERICSSON SE ÎNNOIEŞTE

Terminale care fac senzaţie

Sony Ericsson şi-a prezentat de curând cele mai recente creaţii în materie de telefoane şi accesorii. Noile modele de telefoane sunt S700, K700 si Z500.

Modelul S700 îşi doreşte să ofere cumpărătorilor o cameră foto megapixel încorporată, un composer Music DJ pentru tonuri de apel, un player mp3, motor de jocuri 3D şi un stil nou de comunicare. El va intra pe piaţă începând cu trimestrul al patrulea al acestui an şi va putea fi achiziţionat pentru 600$.

K700 este un nou telefon mobil cu cameră foto încorporată. Cu ajutorul camerei integrate VGA, utilizatorii pot fotografia şi filma, stoca imaginile în memoria telefonului şi le pot trimite sub formă de mesaje-imagine sau prin e-mail. Prin funcţia de presetare, K700 poate stoca, prin radioul său FM încorporat, până la 20 de posturi de radio favorite.



Telefonul mobil Z500, cu clapetă, este primul telefon produs de Sony Ericsson care încorporează tehnologia EDGE, ce furnizează acces rapid wireless la date, descărcare de informaţii, servicii de mesagerie şi jocuri interactive online. Z500 mai dispune şi de caracteristica "Push to Talk Over the Cellular", care permite comunicaţii tip radio bidirecţionale.

ABONAMENT NOU DE LA ZAPP

Un cent pe minut

Zapp a lansat o nouă ofertă promoţională, "1 cent pe minut", prin care toţi cei care optează în perioada 14 iunie-31 iulie 2004 pentru pachetul Zapp 500 Anytime beneficiază de o reducere cu 50% a taxei de abonament pe primele 6 luni. Astfel, abonamentul Zapp 500 Anytime, care are incluse lunar 500 de minute de convorbiri în reţea, va costa 5$. De asemenea, Zapp anunţă scăderea tarifului pentru apelurile către alte reţele naţionale, pentru toţi posesorii pachetelor Zapp 500 Anytime, de la 29 cenţi/minut la 19 cenţi/minut.

jocuri

095 **Ultima oră**
Ultimele știri din lumea jocurilor

098 **Nostalgii digitale**
Restul este istorie

102 **Spider-Man 2**
Zbor deasupra New York-ului

103 **The Sims 2**
O viață virtuală

104 **Warhammer 40.000: Dawn of War**
Viitorul se anunță sumbru

105 **Pirates!**
Pirații invadează mările

106 **Chaos League**
Fotbal, magii și bătăi crâncene

108 **Thief 3: Deadly Shadows**
O lume medievală, un hoț fără egal, o intrigă misterioasă...

110 **True Crime: Streets of L.A.**
Adevărata crimă este portarea nereușită a unui joc...

112 **Perimeter**
În spațiu nimeni nu te aude când...

114 **Ground Control 2: Operation Exodus**
Esență tactică într-un ambalaj...

116 **The Suffering**
Linia dintre bine și rău nu a fost niciodată mai neclară

117 **Nitro Family**
Un cuplu ciudat salvează...

118 **Ballance**
Un joc de îndemânare nerecomandat celor cu rău de înălțime

119 **Desert Rats vs Afrika Korps**
Încleștare tactică în deșerturile...

120 **Mashed**
Curse extreme și mașini de jucărie

121 **Downhill Domination**
Pedalând spre succes



Bogdan Bridinel

Driv3r stârnește controverse

Și nu este vorba despre numele său stupid, deși acesta ar merita și el comentat.

După cum știți dacă ați urmărit rubrica noastră de știri, Driv3r a fost lansat de curând pe console, în timp ce versiunea pentru PC se află într-o situație incertă. Probabil că ea va exista, dar va veni cu o întârziere substanțială. Nu asta a provocat controverse însă, ci diferențele uriașe dintre notele pe care le-a primit jocul de la diverse publicații. Înainte de a ajunge acolo, trebuie să stabilim în ce condiții a avut loc lansarea lui Driv3r. Să nu credeți că aceasta a fost o lansare obișnuită. Atari, publisher-ul jocului, se află într-o situație financiară pe care nu o pot califica altfel decât delicată și avea absolută nevoie de un joc care să se vândă în cantități mari. Are nevoie de acel joc repede și are nevoie ca acel joc să fie nu doar un succes, ci un succes de proporții. Primele două jocuri Driver au vândut împreună 12 milioane de exemplare, deci alegerea celui de-al treilea pe post de parașută de urgență nu a fost o decizie dificilă. Imediat ce a hotărât asta, Atari a început să depună toate eforturile imaginabile pentru a face din Driv3r cel mai mare eveniment al anului. Au fost cheltuiți 17 milioane de euro pentru producție și peste 30 în campania de marketing, au fost angajați actori ca Mikey Rourke și Michael Madsen pentru vocile personajelor și s-a apelat la compania regizorului Ridley Scott pentru realizarea trailerelor.

S-au făcut multe, dar aparent a fost neglijat jocul. Fără a-l fi jucat nu pot spune nimic despre el, dar, din câte pot să îmi dau seama, problema nu a fost atât incapacitatea producătorilor de a face un joc bun, cât faptul că nu au avut suficient de mult timp la dispoziție. Driv3r a apărut în magazine cu un număr deranjant de bug-uri, o problemă foarte mare pentru un joc de consolă, pentru că acestea nu pot fi salvate de patch-uri. Totuși, primele prezentări, în special cea a revistei britanice PSM2, pictau imaginea unui joc extraordinar, pe care oricine și-l va dori în colecție. Bineînțeles, PSM2 a primit jocul cu mult înaintea altor publicații, ceea ce a fost suficient pentru a stârni suspiciuni. Acestea au fost confirmate de prezentările apărute mai târziu, în publicațiile care nu au beneficiat de exclusivitate și care au taxat foarte dur Driv3r, unele dintre ele ajungând să îi dea chiar și nota trei din zece puncte posibile. Mai mult, unul dintre membrii formului Spong.com a afirmat că lucrează pentru o revistă din cadrul aceluiași concern din care face parte PSM2 și că exagerarea notelor pentru jocurile primite în exclusivitate este o practică normală acolo. Este ușor să spui orice sub acoperirea anonimatului, dar el s-a sprijinit pe exemple destul de convingătoare, ca TombRaider: Angel of Darkness. Reacțiile au fost variate, unul dintre redactorii PSM2 reușind chiar să ofere o explicație destul de rezonabilă pentru nota dată. Poate cel mai surprinzător este că mulți dintre cei care au cumpărat Driv3r au declarat notele de trei absurde și exagerat de mici pentru un joc ce, în ciuda problemelor tehnice, este totuși destul de distractiv. Este foarte probabil ca ei să aibă dreptate și ca notele foarte mici să fie reacții la vestea că s-a încercat îmbunătățirea imaginii jocului în mod necinstit. O pedeapsă dreaptă, poate, dar care arată că nici cei care au dat note mici nu au tratat jocul cu corectitudine. De altfel articolele lor acuză Driv3r de o mulțime de defecte pe care le aveau și Driver 2 și GTA 3, dar care au fost trecute cu vederea atunci când au fost prezentate cele două jocuri.

Până una alta, prețul acțiunilor Atari a și început să crească drept urmare a vânzărilor înregistrate de Driv3r, iar noi nu putem decât să sperăm că vom vedea până la urmă jocul și pe PC și că această versiune va fi ceva mai șlefuită din punct de vedere tehnic.

ULTIMA ORA

Ultimele stiri din lumea jocurilor

JOCURILE DEVIN FILME

John Woo regizează trei titluri



Cunoscutul regizor din Hong Kong își întoarce privirea spre industria jocurilor pentru a găsi subiecte demne de o ecranizare plină de acțiune și împușcături. Astfel că interesul lui John Woo a fost suscitat de trei jocuri, unul dintre ele fiind foarte apreciat la momentul apariției: Rainbow Six. Jocul Rainbow Six a fost și el inspirat din cartea cu același nume a lui Tom Clancy; filmul va urmări probabil povestea din roman, dar și pe cea din joc, având în prim-plan aceeași echipă antiteroristă condusă de agentul CIA John Clark și Domingo "Ding" Chavez. Liev Schreiber va juca rolul lui Clark, iar Raymond Cruz va reveni în persoana lui Chavez, pe care l-a jucat și într-o altă ecranizare, Clear and Present Danger.

Cel de-al doilea joc care i-a atras atenția lui John Woo este Spy Hunter, un titlu refăcut pentru console după un arcade clasic din 1983. Dwayne Johnson (Mumia revine, Regele scorpion) va juca rolul principal, cel al unui fost pilot de război recrutat într-o echipă guvernamentală secretă. Dacă John Woo încheie cu succes negocierile cu Universal Pictures, filmul va avea parte în mod cert de multă acțiune cu mașini experimentale care să depășească orice vehicul condus vreodată de James Bond. Pe de altă parte, Midway anunță că vrea să conceapă un joc bazat pe filmul realizat după joc, așa cum făcea Capcom cu Street Fighter acum mulți ani, cu un joc de succes după un film fără prea multe pretenții.

Metroid, titlu realizat de Nintendo pentru GBA și GameCube, este al treilea joc care a intrat pe mâna lui John Woo, în acest caz el fiind și producător. Filmul se va axa pe originile protagonistei din joc, Samus Aran, și va face legătura cu aventurile ei în lupta cu extratereștrii Metroids și forța care îi controlează, Mother Brain. Planurile pentru ieșirea pe piață a filmului se plasează undeva la sfârșitul anului 2005. Desigur, trei filme în doi ani nu par prea multe pentru un regizor ca John Woo. Dar se știe că nu întotdeauna un proiect ajunge să se materializeze, fie el cinematografic sau despre jocuri.

Un nou oraș virtual

Continuare pentru SimCity

Creatorul seriei Sims, Will Wright, a anunțat oficial că Maxis lucrează la un nou SimCity, confirmând zvonurile care circulă de câtva timp în legătură cu acest joc. Astfel, se pare că principalul scop al acestei continuări va fi diferențierea de celelalte titluri din serie, prin urmărirea unei noi direcții de dezvoltare. Destul de greu de spus deocamdată în ce va consta această nouă direcție. Dar, luând în considerare declarațiile aceluiași Will Wright, următorul SimCity ar trebui să ofere aceeași plăcere de joc și unui fan al seriei, dar și unui începător în materie de simulatoare de construcții. Adică jocul a devenit prea complicat pentru cei care nu l-au jucat niciodată. Astfel, Maxis consideră că ar trebui să se întoarcă spre începuturile seriei, când SimCity nu era un joc foarte greu de stăpânit.

Lucrul la noul SimCity, ajuns la jocul cu numărul 5, a început din ianuarie anul acesta, deși în acel moment cei de la Maxis nu erau dispuși să confirme oficial acest lucru, susținând că orice speculație este prematură.

PROBLEME FINANCIARE

Viitorul Interplay nu este prea roz

Pe la jumătatea lunii aprilie, compania Interplay (creatoarea seriei Fallout) dezvăluia într-o conferință de presă axată pe cheltuieli și profituri că are un deficit de 14,8 milioane de dolari. În plus, datoriile la chirie pentru sediul din Irvine, California, puneau Interplay față în față cu evacuarea. În doar două luni compania s-a închis, s-a redeschis provizoriu și nu se știe dacă va supraviețui pentru a lansa noile titluri pe care le avea în plan. Închiderea companiei a fost cauzată în primul rând de datoriile mari pe care le avea față de proprietarul sediului, datorii ce însumau aproape 500.000 de dolari. Plus circa 180.000 de dolari taxe neplătite. Pe de altă parte, autoritățile californiene s-au autosesizat, deoarece angajații Interplay nu aveau încheiate diferite asigurări și nici nu li se plătiseră salariile. Compania a fost, în consecință, amendată cu circa 80.000 de dolari și închisă până la rezolvarea asigurărilor. În vârful acestor probleme se află un proces cu Bioware pentru 156.000 de dolari drepturi neplătite pentru Baldur's Gate. Interplay s-a redeschis totuși la scurt timp după intervenția autorităților, chiar dacă angajații rămași lucrau acasă. Această renaștere s-ar putea să nu dureze foarte mult, căci Titus Interactive, compania franceză care deține Interplay, a înaintat actele pentru faliment. Un tribunal comercial a înghețat acțiunile Titus pentru perioada investigației legale. Directorul Interplay, Herve Caen, susține însă că situația de la Titus nu afectează soarta companiei sale. Caen speră că investițiile băncii SG Capital vor ajuta Interplay să ducă la bun sfârșit măcar câteva dintre proiectele anunțate: Fallout 3, continuări pentru Dark Alliance, Descent și Kingpin.

Prea scump

Viacom nu mai cumpără EA

Gigantul Viacom, implicat cam în toate domeniile afacerilor media, nu deține însă un publisher. Astfel că încearcă achiziționarea unei companii profitabile, iar Electronic Arts a fost prima pe listă. Totuși, posibilitatea unei astfel de preluări a fost eliminată, prețul atașat etichetei EA fiind de circa 20 de miliarde de dolari, o sumă prea mare chiar și pentru Viacom. Capitalul de piață al Electronic Arts este de circa 15 miliarde, dar este nevoie ca acționarii să aibă avantaje financiare dintr-o astfel de afacere, ceea ce ridică și mai mult prețul. Totuși, dacă gigantul multimedia este hotărât să intre și în industria jocurilor, sigur există câteva companii mult mai atrăgătoare din punct de vedere financiar. Activision, de exemplu, ar putea fi achiziționată cu aproximativ trei miliarde de dolari. Take Two poate reprezenta o altă țintă atractivă, la un preț sub două miliarde de dolari, chiar dacă a trecut prin câteva incertitudini financiare.

ACŢIUNE TACTICĂ

Commandos devine First Person Shooter

Eidos a decis să mai schimbe lucrurile la Pyro Studios și le dă de lucru cu un nou Commandos, de data aceasta fiind vorba de un FPS, și nu de un RTT. Intitulat Commandos: Strike Force, jocul este situat în timpul celui de-al doilea război mondial și reia o parte din personajele și posibilitățile de bază ale seriei (acțiuni tactice, infiltrări, sabotaje și din când în când uciderea a tot ce întâlniți în cale). După cum se vede, se schimbă doar genul jocului, nu și esența lui, componenta tactică fiind în continuare foarte importantă. Echipa de joc va fi limitată la doar trei soldați: Green Berett, lunetist și spion. Misiunile vă vor duce de la Stalingrad în Franța și până în Norvegia, pe hărți deschise, unde veți avea mai multe posibilități de a vă atinge scopurile. Nu va lipsi nici partea de multiplayer, cu maxim opt jucători, deși deocamdată nu se știe nimic despre modurile ce vor fi implementate. Commandos: Strike Force este realizat pentru PC, Xbox și PS 2, dar încă nu a fost anunțată nici o dată de lansare.

ISTORIA SE REPETĂ

Half-Life 2, amânat până la toamnă

Nebunia datei de lansare a Half-Life 2 continuă, căci anumite zvonuri susțin că jocul va fi amânat (iarăși) până în toamnă. Știrile Half-Life Radio din Statele Unite susțin că Valve va livra jocul publisher-ului Vivendi în săptămânile următoare, ținându-se astfel de cuvânt în legătură cu finalizarea titlului în această vară.

Aceleași știri arată însă că VU Games nu va lansa Half-Life 2 până la toamnă (septembrie sau octombrie), probabil pentru a coincide cu evaluările financiare semestriale. Dacă e adevărat - până acum nici Valve, nici Vivendi nu au comentat nimic -, atunci fanii Half-Life 2 mai au de îndurat încă o perioadă de așteptare. O parte bună ar putea fi totuși, dacă Valve decide să lanseze un teaser demo prin intermediul Steam. Șansele sunt însă mici pentru jucătorii online, căci Valve a declarat demult că lansările vor fi simultane.



Bune și rele la LucasArts

Date de lansare schimbate



Nesiguranța planează asupra fanilor universului Star Wars, căci LucasArts nu se poate hotărî asupra datelor de lansare a două dintre cele mai așteptate titluri Star Wars: Commandos și KotOR II: The Sith Lords. Primul joc, programat inițial să apară în toamna acestui an, a fost amânat până în iarnă, fără a se preciza vreo dată mai exactă.

Cât despre continuarea apreciatului RPG Knights of the Old Republic, LucasArts demonstrează generozitate. De la o dată de lansare plasată în februarie 2005, KotOR II a fost mutat ceva mai aproape, în iarna anului 2004, lucru confirmat și de purtătorul de cuvânt al LucasArts, Alexis Mervin.

Desigur, aceasta nu înseamnă că lucrurile nu s-ar putea schimba, iarnă fiind și în decembrie, dar și în ianuarie sau februarie 2005. O întârziere de o lună sau două nu ar fi însă un capăt de țară, mai ales dacă ne gândim la alte amânări, care însumează deja ani buni de așteptări și promisiuni neonorate.

Titlurile Atari

Şapte jocuri la toamnă

Pentru ultima parte a acestui an, Atari are pregătite pentru lansare nici mai mult, nici mai puţin de şapte titluri, toate pentru PC. Astfel, cel mai aproape în timp este plasat Chris Sawyer's Locomotion, pe 10 septembrie, care vă va pune în situaţia de a crea şi conduce o reţea de transport feroviar. În octombrie, pe 8, avem Shadow Ops: Red Mercury, în care protagonistul este un soldat de elită însărcinat să găsească o rachetă nucleară furată. În aceeaşi zi este programat să apară Trivial Pursuit Unhinged, portarea de pe console a unui popular joc de trivia. Mai departe, pe 5 noiembrie, îşi vor face apariţia Axis&Allies (RTS despre al doilea război mondial, inspirat după un boardgame) şi Rollercoaster Tycoon III (simulator de management pentru parcuri de distracţii cu diferite tematici). Pe 19 noiembrie, Sid Meier's Pirates sunt gata să ne abordeze cu noi aventuri din lumea bogată şi periculoasă a lupilor de mare. Cât despre Driv3r, Atari nu a făcut publică nici o dată exactă, fiind vorba probabil de o lansare mai apropiată de sărbătorile de iarnă.

CONFUZIE GENERALĂ

Doom III - lansare în toamnă



În lipsa unei confirmări oficiale, sursele legate de data de apariţie a mult-aşteptatului Doom 3 nu fac altceva decât să mărească incertitudinea care înconjoară jocul. Conform surselor americane, Doom 3 ar ajunge în magazine la sfârşitul lunii iulie sau începutul lunii august. Pe de altă parte, conform surselor britanice, Activision va lansa jocul în octombrie pentru PC şi în noiembrie pentru Xbox. Ambele variante sunt credibile, dar are fiecare punctele sale slabe. În primul rând, o lansare mai rapidă ar fi mult mai avantajoasă decât scoaterea jocului în preajma Crăciunului, când piaţa este asaltată de o avalanşă de titluri. Partea proastă ar fi posibila competiţie directă cu Half-Life 2, care (ce coincidenţă!) este aproape complet. Lansarea Doom 3 pe piaţa aglomerată din toamnă ar micşora însă mult mai mult profiturile companiei decât competiţia cu un singur titlu, fie el şi Half-Life 2. Şi versiunea de Xbox s-ar putea confrunta cu o problemă asemănătoare din cauza lansării Halo 2, anunţat deja pentru 9 noiembrie.

Incertitudinea nu planează însă doar asupra jocului Doom 3. Un alt proiect, realizarea unui film după seria Doom, trenează de aproape un an şi jumătate. id Software i-a retras drepturile de producţie studioului Warner, dar nu a anunţat oficial cine se va ocupa în continuare de film. Mai multe surse susţin că este vorba despre Universal Pictures, cu Lorenzo di Bonaventura şi John Wells producători şi scenarişti, sub directa supraveghere a lui Scott Stuber, vicepreşedintele studioului cinematografic. Pe de altă parte, id Software susţine că nu a semnat nici un contract şi că deocamdată se pune doar problema banilor implicaţi în acest proiect. O declaraţie evazivă, care se potriveşte însă cu politica secretoasă a producătorului lui Doom.

VIN EXTRATEREŞTRII

Cenega publică UFO: Aftershock

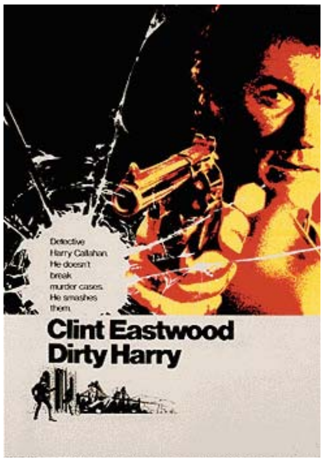


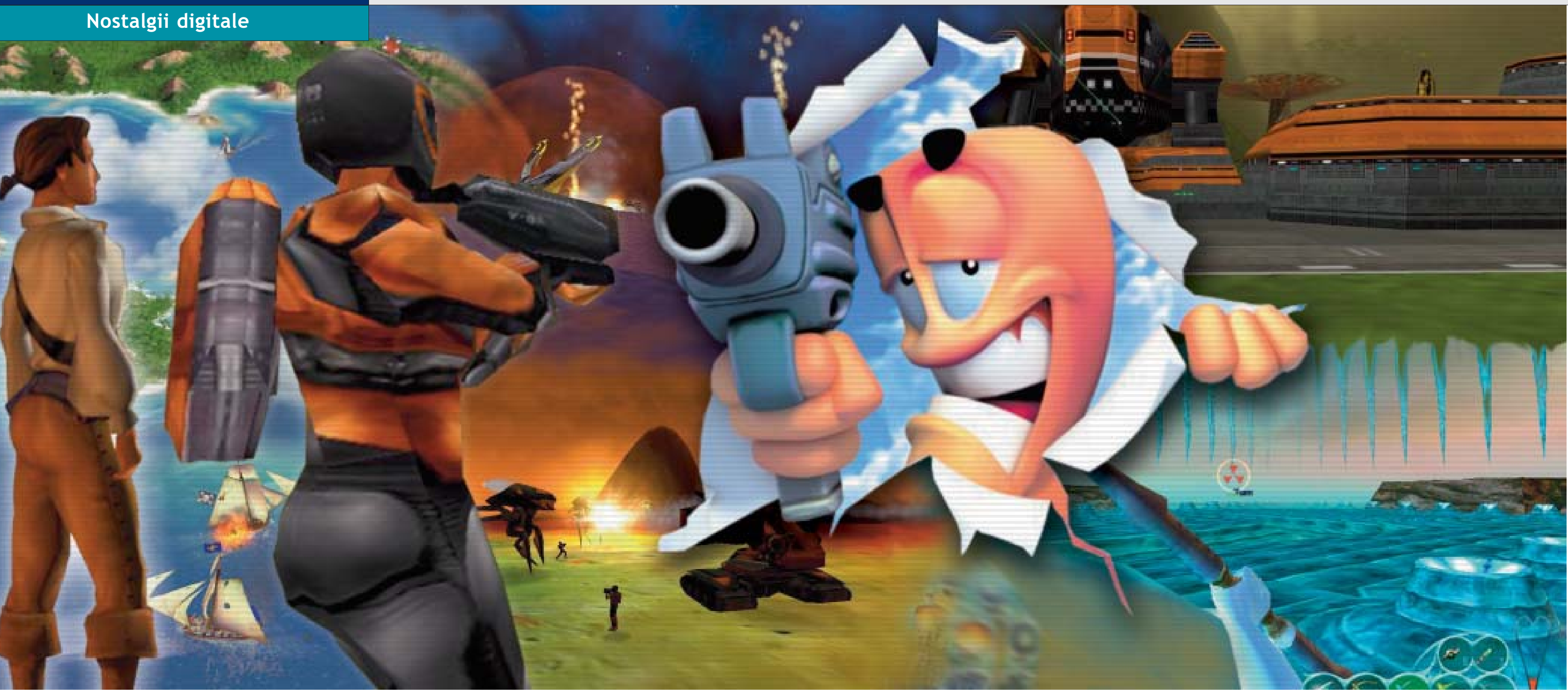
După ce a lansat UFO: Aftermath anul trecut, Altar Interactive se află în căutarea unui publisher pentru continuarea seriei UFO, Cenega fiind de acord să se implice în publicarea UFO: Aftershock. În primul joc, Consiliul Pământului luptă împotriva unei invazii extraterestre a Reticulanilor. Mai mult chiar, află de planurile malefice de a transforma Terra într-un organism imens, care să devină conştient şi să fie dotat cu puteri psihice fantastice. Populaţia umană rămasă urma să fie mutată pe un satelit, într-un ecosistem închis. După mulţi ani - şi aici începe acţiunea din Aftershock - oamenii rămaşi constată că ecosistemul lor începe să se degradeze şi extratereştrii au dispărut fără urmă. Jocul va prezenta îmbunătăţiri în ceea ce priveşte sistemul SAS (Simultaneous Action System) şi RPG, introduce noi obiecte şi tehnologii, noi aliaţi şi, evident, inamici deosebiţi. Acţiunea va fi împărţită în misiuni, strategice şi tactice, dar se va ocupa şi de gestionarea resurselor.

Joc după film

Dirty Harry pe monitoare

Studioul Warner Bros este în căutarea unui producător care să se ocupe de realizarea unui joc după filmul ce îl are ca protagonist pe Clint Eastwood, alias Dirty Harry. Se pare că două studiouri s-au arătat deja interesate, dar identitatea lor nu a fost încă dezvăluită. Ideea de a face un joc după clasicul western al lui Clint Eastwood vine probabil după succesul avut de versiunile interactive ale realizărilor cinematografice ale anilor '70, cum ar fi The Dukes of Hazard şi Starsky&Hutch. Filmul Dirty Harry, lansat în 1971, îl pune pe Clint Eastwood în persoana inspectorului "Dirty" Harry Callahan, un poliţist care nu dă doi bani pe regulament, dar reuşeşte întotdeauna să prindă răufăcătorul, în acest caz fiind vorba despre un criminal în serie. Jocul plănuit de Warner Bros este deocamdată doar în stadiul de proiect, însă doar simpla idee de a juca cu regele Magnumului, simbolul vieţii, fără alte reguli decât cea a pistolului, plin de dispreţ, dar şi de umor sarcastic, ar trebui să aprindă imaginaţia oricărui jucător care se respectă. Presupunând că ideea celor de la Warner se va materializa, mai avem de aşteptat cam trei ani până ce jocul va fi lansat.





Nostalgii digitale

Restul este istorie

Seria noastră despre jocurile de altădată se sfârşeşte cu o privire asupra diverselor genuri de nişă şi asupra celor mai neobişnuite jocuri, ce nu se încadrează în tiparele nici unui gen.

ORICE LUCRU BUN ARE UN SFÂRŞIT, IAR ACUM a venit rândul rubricii Nostalgii Digitale să ajungă la destinaţia sa finală. După un întreg an în care am acoperit istoria jocurilor şi a celor mai importante genuri, a venit vremea să punem punct, să tragem concluziile, acolo unde ele există, şi să ne îndreptăm ochii spre viitor. Pentru că, să nu aveţi îndoieli în privinţa aceasta, cele mai bune lucruri se găsesc totuşi în viitor, chiar dacă accentele nostalgice ale istoriei noastre ar putea să vă facă să credeţi altceva. Nu suntem nostalgici iremediabili, nu credem că imaginaţia a murit sau că există o epocă de aur demult trecută. Ba chiar dimpotrivă, suntem convinşi că, pe de o parte, trecerea timpului ne face să privim cu prea multă îngăduinţă jocurile ce ne-au plăcut în trecut, uitând că şi ele aveau defectele lor şi că, pe de altă parte, evoluţia tehnologică neîncetată va crea noi posibilităţi, inimaginabile până acum.

În ceea ce priveşte porţia de istorie de astăzi, ea este foarte eterogenă, aruncând laolaltă curse de maşini, simulatoare militare, activităţi sportive, monştri uriaşi şi viermişori războinici. Am considerat că nici una dintre aceste categorii nu are o istorie suficient de bogată pentru a-i putea dedica un întreg articol, dar că nici să fie complet date la o parte nu merită. Iată-le deci, în nici o ordine anume.

PE ROŢI

Dată fiind fascinaţia oamenilor pentru viteză, ideea de a realiza un joc în care să poţi conduce maşini a venit probabil la scurt timp după aceea de a produce un joc. Chiar dacă mai multe dintre primele jocuri au fost variaţii pe tema ping-pong-ului, nici primul joc de curse nu a întârziat foarte mult. În 1966, în timp ce lucra la primul sistem de jucat acasă, Magnavox Odissey, Ralph Baer realizează Chase, un joc în care, ei bine, două puncte se fugăreau pe ecran. Nu exista un circuit, ideea fiind că unul dintre puncte trebuia să fugă, iar celălalt să îl prindă. Nu un joc cu maşini în adevăratul sens al cuvântului, dar precursorul genului.

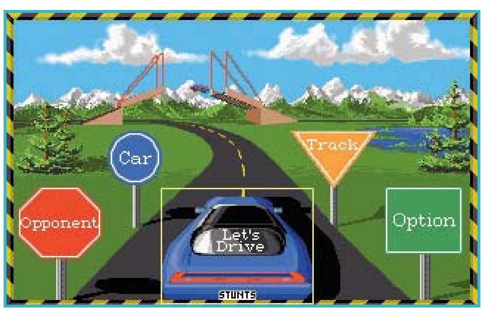
În 1973 Atari realizează Space Race, un joc de arcade în care două nave spaţiale se întreceau printre asteroizi şi alte corpuri cereşti. În perioada următoare atât Atari, cât şi numeroase alte companii lansează diverse arcade-uri pe această temă, printre care Grand Track 10 (1974), Lemans (1976) şi primul joc de curse care oferea o perspectivă din interiorul maşinii, Hi-Way (1975). Ideea din Hi-Way a fost urmată în 1976 de mai reuşitul Night Driver, care încerca să justifice limitările impuse de echipamentul epocii, plasând acţiunea în timpul nopţii. Epoca în care jocurile s-au mutat în casele oamenilor nu a întârziat mult, iar Atari a fost şi de această dată prima companie implicată, chiar dacă primele două jocuri de curse pentru consola Atari 2600, Indy 500 şi Street Racer, ambele lansate în 1977, nu au impresionat în mod deosebit. Ele au fost urmate de foarte multe titluri portate de pe arcade-uri, printre care Night Driver (1980) şi Spy Hunter (1984). În 1986 Sega portează la rândul său un succes arcade, OutRun, în care jucătorul conduce un Ferrari Testarossa pe străzile din Statele Unite, dar care, la rândul său, suferă la tranziţia de pe sistemele arcade pe cele pentru acasă. În 1987 apare Test Drive, un început bun pentru o serie ce avea să se dovedească longevivă, dar a căzut destul de rapid în mediocritate. Poate unul dintre cele mai interesante titluri ale perioadei este Stunt Track Racer, realizat de Geoff



Crammond în 1989. Crammond este cel care a produs mai târziu seria Grand Prix, iar Stunt Track Racer îi dovedeşte abilităţile de programator, pentru că este o realizare tehnică deosebită pentru acea perioadă. Era complet 3D şi nu avea probleme cu frame-rate-ul, aşa cum se întâmpla cu multe dintre jocurile portate de pe arcade-uri. Nici ideea sa nu era rea: jucătorul conducea o maşină pe o şosea suspendată la mare înălţime, având posibilitatea de a folosi un mod turbo şi de a efectua sărituri care îl ajutau să câştige teren. Simpla idee de model fizic era neobişnuită la vremea respectivă, motiv pentru care jocul lui Geoff Crammond a reuşit să impresioneze.



Un alt joc de mare succes este Lotus Esprit Turbo Challenge (1990), în care, după cum puteţi bănui, aveţi la dispoziţie o maşină Lotus Esprit. Pe lângă single player-ul clasic, jocul oferă şi posibilitatea de a juca multiplayer în split-screen, chiar dacă acest mod aducea o scădere a frame-rate-ului. Alături de Lotus, anul 1990 aduce Stunts, venit de la producătorii lui Test Drive, dar foarte diferit. Stunts nu lua lucrurile foarte în serios, preferând să se bazeze pe cascadorii spectaculoase decât pe realism, dar era foarte bine realizat şi avea un avantaj neaşteptat în editorul de trasee inclus. Jucătorii puteau crea propriile curse sau transfera cursele create de alţii, popularitatea jocului fiind crescută destul de mult de acest aspect.



Anul 1991 aduce încă două apariţii foarte interesante şi foarte diferite. Micro Machines prezintă curse cu vehicule miniaturale prin decoruri obişnuite (o masă de bucătărie, una de biliard etc.) şi se dovedeşte foarte amuzant, deşi nu încearcă în nici un fel să se apropie de realitate. Curentul realist este exemplificat de noul joc produs de Geoff Crammond, Formula One Grand Prix. Acesta părea iniţial mult prea complicat pentru jucătorii obişnuiţi, dar şi-a creat rapid un mare număr de fani printre pasionaţii de Formula 1, transformându-se ulterior într-o serie de succes şi inspirând apariţia altor jocuri cu tentă realistă. Dintre acestea merită menţionate cele din seria Indycar Racing, produse de Papyrus, companie ce a continuat apoi producând seria NASCAR.

Trebuie spus că la începutul anilor '90, deşi sistemele pentru acasă erau deja foarte răspândite, jocurile de curse avea încă succes în arcade-uri. În această perioadă au apărut două dintre cele mai aclamate jocuri de gen, Ridge Racer de la Namco (1993) şi Daytona USA de la Sega (1994). Totuşi, ele au fost cam ultimele succese din domeniu, portarea lor pe console marcând începutul dominaţiei sistemelor pentru acasă. Anul 1995 a adus primul joc al acum legendarei serii Need for Speed, alături de câteva apariţii mai neobişnuite, dar făcând parte practic din acelaşi gen. Este vorba despre Wipeout, un SF în care maşinile erau înlocuite de nave futuriste şi Destruction Derby, în care accentul nu era pus pe condusul propriu-zis, ci pe ciocnirile între maşini. Exemplul Destruction Derby a fost urmat şi de alţi producători, în 1997 cei de la SCi venind cu şi mai exageratul Carmageddon, în care uciderea pietonilor nu era numai posibilă, ci chiar uşura mult drumul spre victorie. Amuzant prin nebunia sa, dar şi prin designul excelent, Carmageddon a avut succes în ciuda controverselor pe care le-a iscat, însă nu a beneficiat de nişte continuări foarte fericite.



După cum vă puteţi da seama, acest gen a fost încă de la început foarte prolific şi rămâne aşa până în ziua de azi, dar suferă oarecum din cauză că majoritata noilor apariţii sunt continuări ale unora vechi, iar ritmul îmbunătăţţilor a scăzut destul de mult. Dintre titlurile de dată mai recentă merită menţionate Gran Turismo (1997), Colin McRae Rally (1998), Midtown Madness (1999) şi Driver (1999).

SPORT ELECTRONIC

Şi jocurile cu tematică sportivă au o istorie lungă, dar, din nefericire, nu şi una foarte interesantă. Deşi unele dintre ele se bucură de o popularitate deosebită, foarte puţine dintre ele au marcat cu adevărat istoria. Bineînţeles, cel mai important dintre toate este Pong, primul joc ce s-a bucurat de succes comercial şi a demonstrat că se pot câştiga bani din acest domeniu. El a provocat apariţia rapidă a unui număr foarte mare de clone, dar după ceva timp mania s-a potolit şi publicul s-a orientat către jocuri ceva mai complexe.

Un astfel de joc este Football, produs tot de Atari, în 1978. El a fost primul joc dedicat cu adevărat unui sport (este vorba despre fotbalul american) şi a adus câteva inovaţii interesante, cum ar fi folosirea unui trackball pentru control sau posibilitatea de a face scroll pe ecran. Aceasta a apărut pentru că era imposibil să fie înghesuită pe ecran întreaga acţiune de pe un stadion fără a fi compromisă jucabilitatea, aşa că s-a luat decizia ca ecranul să ofere o perspectivă redusă, jucătorul putând face scroll. Această soluţie a fost adoptată de nenumărate jocuri de atunci până în ziua de astăzi, dar Football are meritul de a fi primul în care apare.



După o perioadă în care numărul titlurilor cu tematică sportivă era foarte mare, domeniul s-a potolit într-un fel, ajungând să fie dominat de câteva serii ce au parte de noi apariţii în mod regulat, cum este în domeniul fotbalului seria FIFA de la Electronic Arts (companie care, de altfel, este responsabilă pentru majoritatea jocurilor sportive de succes în acest moment). Primul joc FIFA a apărut în 1993 şi nu era neapărat mai bun decât alte jocuri din perioada respectivă (ca Sensible Soccer), dar seria şi-a impus supremaţia de-a lungul timpului, singurul său concurent real în acest moment fiind Pro Evolution Soccer de la Konami. Mulţi contestă ideea de a lansa în fiecare an un nou titlu cu doar câteva schimbări (ce nu se traduc mereu prin îmbunătăţiri) faţă de cel precedent, dar, cum pe fanii acestor jocuri nu pare să-i deranjeze, nu comentăm şi trecem la alte genuri.

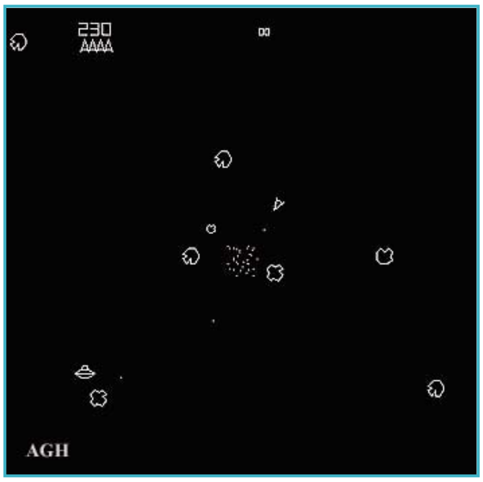


ACŢIUNE 2D

Trecerea timpului nu a adus numai apariţia unor noi genuri, ci şi dispariţia altora, uneori meritată, alteori mai puţin. În momentul de faţă, deşi jocuri de acţiune în doar două dimensiuni mai

apar din când în când, ele sunt rare și nu se bucură de un succes deosebit. Dar asta nu înseamnă că nu a existat o vreme în care lucrurile au stat cu totul altfel.

Space Invaders, produs de Taito în 1978, de exemplu, a fost primul joc ce s-a bucurat de un succes comercial de mari dimensiuni. Inspirați de el, cei de la Atari au produs la rândul lor un joc ce avea să fie foarte apreciat: Asteroids. Acesta era mult mai avansat din punct de vedere tehnologic și venea cu o nouă invenție: posibilitatea de a-ți introduce numele în dreptul scorului obținut.



În 1981, legendarul designer japonez Shigeru Miyamoto creează Donkey Kong, un platformer în care personajul principal, ce purta numele generic Jumpman, trebuia să își salveze iubita de o gorilă uriașă. Donkey Kong a devenit rapid un succes, iar personajul său, redenumit Mario, a devenit emblema Nintendo, făcându-și apariția în numeroase jocuri ale companiei de-a lungul timpului. Tot în 1981 apare pe Castle Wolfenstein, primul joc din seria ce avea să dea, 11 ani mai târziu, primul FPS.

Anul 1982 aduce Pitfall!, un alt platformer foarte apreciat, al cărui personaj principal se numea Pitfall Harry și era un soi de Indiana Jones ce explora jungla în căutare de comori.



În 1987 apare R-Type, poate cel mai bun shooter orizontal făcut vreodată. În ciuda dificultății extraordinare, el a captivat o mulțime de jucători datorită construcției excelente a nivelurilor, care obligau jucătorul să folosească bine absolut toate abilitățile navei pe care o avea la dispoziție. Totuși gradul de dificultate, uneori artificial și de multe ori absurd, pe care îl aveau multe reprezentante ale genului poate fi considerat unul dintre motivele pentru care publicul și-a pierdut interesul în ele.

Revenind la platformere, cele mai bune dintre ele aveau să apară la sfârșitul anilor '80 și începutul anilor '90, înainte ca revoluția 3D să le scoată din scenă. Astfel, în 1986 apare pe NES (Nintendo Entertainment System) Metroid. Personajul principal este Samus Aran, un vânător de recompense ce trebuie să salveze planeta Zebeth de extratereștrii invadatori. Cea mai mare surpriză apare la final, când Samus își dezbracă pentru prima dată costumul spațial și jucătorii descoperă că este de fapt vorba despre o femeie. În 1989 apar două dintre punctele de referință ale genului: Golden Axe și Prince of Persia. Ambele impresionează atât prin grafică, cât și prin design, Prince of Persia fiind primul joc ce apelează la motion capture (de fapt, o versiune primitivă a acestei tehnici, numită rotoscopie) pentru animațiile personajelor. Alte titluri ale perioadei ce merită menționate, măcar pentru că au avut continuări 3D ce au făcut istorie, sunt Rick Dangerous (1989, precursorul seriei Tomb Raider, deși nici intrigile nici personajele celor două jocuri nu au nici o legătură) și Duke Nukem (1990). De altfel, motivul pentru care acest gen nu prea mai are reprezentanți este convertirea tuturor succeselor sale la 3D. Wolfenstein, Duke Nukem și Metroid au dat naștere unor serii de FPS-uri, în timp ce Prince of Persia și Rick Dangerous au devenit jocuri de acțiune 3D.



Ultimul joc de acest gen ce merită menționat este Lost Vikings, una dintre primele producții ale celor de la Blizzard, de pe vremea în care compania se numea Silicon&Synapse. În Lost Vikings personajeele sunt trei războinici vikingi răpiți de extratereștri și puși pe post de exponate într-o grădină zoologică spațială. Partea ieșită din comun este că fiecare viking are abilitățile sale, complet diferite de ale celorlalți: Eric sare, aleargă și poate sparge ziduri, Olaf are un scut cu ajutorul căruia blochează atacuri și planează când sare de la înălțime, iar Baleog se luptă cu arcul și sabia.

ÎN AER ȘI ÎN SPAȚIU

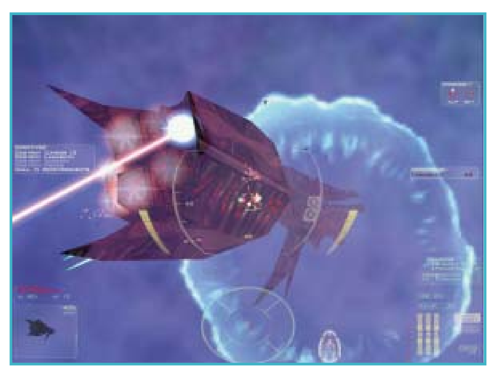
Simulatoarele de zbor reprezintă o altă categorie ce a dispărut de pe radar odată cu trecerea timpului. Ca și în cazul shooterelor orizontale, unul dintre motive este faptul că, în timp, producătorii au uitat că jocurile trebuie să fie distractive, venind cu produse din ce în ce mai complexe și greu de învățat ce se adresau unui public din ce în ce mai restrâns.

Una dintre puținele serii de simulatoare care încă mai supraviețuiește este și cea mai veche. Este vorba despre seria Microsoft Flight Simulator, începută în 1982 și concepută pentru a oferi o experiență de zbor cât mai apropiată de cea reală, fără a fi orientată către aspectul militar al zborului ca majoritatea simulatoarelor.



În 1985 apare un simulator mai puțin obișnuit, pentru că nu tratează cu aparate de zbor din realitate, ci cu nave spațiale. Se numește Elite și a intrat în istorie ca unul dintre cele mai captivante jocuri realizate vreodată, modul în care simulează el zborul spațial și comerțul galactic, fiind considerat superior multor titluri de dată mai recentă. Un an mai târziu Microprose ne readuce pe pământ cu Gunship, un excelent simulator ce punea jucătorul în rolul pilotului unui elicopter AH-64A Apache și îi cerea să execute misiuni în numeroase zone fierbinți ale globului.

Un alt simulator militar foarte reușit este Red Baron, apărut în anul 1990. Acesta nu insista pe realism la fel de mult ca alte jocuri de gen, din acest motiv reușind și să fie mai distractiv decât acestea. Inspirația producătorilor o dovedește și alegerea personajului central, celebrul pilot german Manfred von Richtofen, rămas în istorie cu numele "Baronul Roșu". Jucătorul nu avea rolul acestuia ci își crea un pilot propriu, dar îl putea întâlni pe Richtofen în aer, ca pilot german având chiar posibilitatea de a se alătura echipei de elită a acestuia, legendarul "circ zburător".



Seria Star Wars nu avea cum să treacă neobservată de producătorii de simulatoare spațiale, iar inevitabilul s-a întâmplat în 1992, atunci când a apărut Star Wars: X-Wing. Spre deosebire de majoritatea jocurilor Star Wars, X-Wing este chiar reușit și a dat naștere unei serii

foarte apreciate, încheiate în 1999 cu X-Wing Alliance. Anul 1999 este și cel în care a apărut jocul ce poate fi declarat cel mai bun simulator spațial realizat vreodată. Este vorba despre Freespace 2, continuarea mai mare și mai bună a excelentului Descent: Freespace, produs de Volition cu un an mai înainte. Freespace 2 este pur și simplu impresionant, bătăliile sale, la care participă nave variind de la fightere de mici dimensiuni la nave amiral de zeci de ori mai mari, lăsând jucătorii fără cuvinte. Faptul că el nu a fost continuat, iar excelenta sa poveste nu a ajuns niciodată la o concluzie încă macină fanii devotați ai jocului.

MAI PUȚIN OBIȘNUIȚI

Nu putem să încheiem retrospectiva noastră fără a ne arăta respectul față de câteva titluri ce nu pot apărea în istoria nici unui gen, pur și simplu pentru că nu fac parte dintr-unul, dar care nu sunt doar neobișnuite, ci neobișnuite și extraordinare.

Primul pe listă este Pirates!, creat de cunoscutul designer Sid Meier în 1987. Mai curând o colecție de minijocuri decât un joc normal, Pirates! avea tot ce trebuie să conțină o poveste cu oameni ai mărilor: explorare a necunoscutului, bătălii navale, bătălii terestre, dueluri cu sabia și chiar implicații romantice. Vestea bună este că Pirates! nu a murit de tot. El va beneficia de o versiune modernizată, aflată acum în lucru la noua companie a lui Sid Meier.



Nu același lucru se poate spune despre seria MechWarrior, căreia Microsoft i-a pus punct, se pare pentru totdeauna. Primul dintre aceste jocuri despre roboți uriași de luptă a apărut în 1989, fiind imediat aclamat pentru uriașa sa campanie neliniară, elementele de RPG (recuperarea echipamentului de la adversarii distruși, folosirea banilor pentru a achiziționa noi roboți) și, nu în ultimul rând, grafica excelentă pentru acea perioadă. MechWarrior 2 a îmbunătățit originalul din multe puncte de vedere, dar următoarele jocuri nu au mai reușit această performanță. Microsoft a achiziționat compania producătoare, dar, după ce MechWarrior 4 a eșuat într-un mod dureros, a decis să renunțe la a mai produce o continuare. Nici seria de strategii MechCommander nu a avut o soartă mai bună.

În 1994 Bullfrog lansează un alt joc greu de clasificat, motiv pentru care nici nu s-a bucurat de succesul comercial pe care cu siguranță l-ar fi meritat. Magic Carpet era o combinație de strategie și acțiune despre un ucenic-vrăjitor, ce



trebuia să înfrunte diverși inamici cu ajutorul covorului său zburător. El era unul dintre cele mai rătoase jocuri ale epocii sale, dar avea cerințe de sistem foarte mari, punând probleme chiar și unui supercalculator cu procesor 486. Cuplat cu faptul că nimeni nu părea să își dea seama ce fel de joc este, acest lucru a făcut din Magic Carpet unul dintre insuccesele financiare ale celor de la Bullfrog, deși din punct de vedere calitativ el poate sta cu mândrie alături de celelalte titluri ale acum defunctei companii (Dungeon Keeper, Syndicate, Populus, Theme Park).



Dar asta nu înseamnă că toate jocurile originale au eșuat la vânzări. Worms, apărut în 1995, a fost punctul de început al unei serii de o popularitate uriașă, răsplătită cu vânzări pe măsură. În Worms, două sau mai multe armate de viermișori se măcelăresc cu diverse arme, jucătorii controlându-și vietățile pe rând, cu o limită de timp impusă. Ușurința cu care poate fi înțeles de oricine, umorul întâlnit la fiecare pas și posibilitatea de a juca în multiplayer pe un singur sistem au fost atuurile care au propulsat Worms în topul vânzărilor și în inimile jucătorilor, fie ei dedicați sau ocazionali.

Următoarele două jocuri de pe listă sunt însă tot din categoria celor ce nu au fost apreciate pe cât meritau. Primul dintre ele este Battlezone, produs în 1998 de Activision. El se desfășoară



într-o lume paralelă în care la sfârșitul anilor '60, căderea unor meteoriți neobișnuiți oferă oamenilor posibilitatea de a cuceri spațiul mai devreme decât în realitate. Bineînțeles, Războiul Rece era în plină desfășurare în perioada respectivă și nu durează mult până când apar conflictele deschise. Luptele se desfășoară pe diverse corpuri cerești din Sistemul Solar și pun jucătorul într-un rol dual, de luptător și de conducător, ce trebuie să coordoneze strângerea de resurse și construirea de noi unități. Din păcate, se pare că Battlezone a speriat prin complexitatea sa majoritatea jucătorilor, vânzările pe care le-a avut fiind mai mult decât dezamăgitoare.

Tot lipsit de noroc și tot o combinație de strategie și acțiune (cu accentul pe acțiune) este Giants, produs în 2000 de Planet Moon, o companie înființată de cinci foști membri Shiny. Cele trei facțiuni (Mecc, o specie avansată tehnologic, Sea Reapers, specializați în magie, și Kabuto, un monstru uriaș) ofereau trei experiențe complet diferite, iar ca bonus, jocul beneficia de un simț al umorului ieșit din comun. Dar nici el, nici următorul joc al celor de la Planet Moon, Armed and Dangerous, nu a avut vânzări prea mari, compania anunțând de curând că se reorientează spre piața jocurilor pentru consolele portabile.



FINAL

Și, cu aceasta, retrospectiva noastră se încheie. Asta nu înseamnă că nu vor mai exista articole feature cu tentă istorică, ci doar că seria Nostalgii Digitale și-a îndeplinit misiunea de a spune povestea diverselor genuri de jocuri. Subiecte interesante, din fericire, sunt destule, așa că nu ne îngrijorăm că nu vom mai avea ce povesti.

Dacă există o concluzie ce se poate trage din toată această lungă poveste, acea concluzie este că o surpriză plăcută se află întotdeauna după colț, iar această industrie, atât de nedreaptă uneori, nu și-a pierdut capacitatea de a ne aduce bucurii. Chiar și acest an ce nu a avut o primă jumătate foarte spectaculoasă ne rezervă titluri cu potențialul de a deveni clasice, așa cum sunt Half-Life 2 sau Rome: Total War, ca să dăm doar două exemple.

Bogdan Bridinel







- PRODUCĂTOR: TREYARCH
- PUBLISHER: ACTIVISION
- WEB: WWW.ACTIVISION.COM

AVENTURA

SPIDER-MAN 2

“VETI AVEA DE OPRIT ACTIVITATI CRIMINALE ALE UNOR RAUFACATORI NORMALI, DAR SI PE CELE ALE LUI DOCTOR OCTOPUS SAU PUMA.”

ZBOR DEASUPRA NEW YORKULUI

DATA APARITIEI: 29 IUNIE 2004

PĂIANJENII SUNT ÎN GENERAL O specie disprețuită și de cele mai multe ori sfârșesc striviți fără milă. Nu același lucru se poate spune însă despre Peter Parker, alias Spider-Man, băiatul cuminte ajuns supererou din greșeală, după ce a fost mușcat de un păianjen modificat genetic. Personaj foarte popular și erou de benzi desenate, Spider-Man vine și pe PC-uri, într-o variantă complet diferită de cea pentru console. Diferită în sensul în care se adresează copiilor de la 8 ani în sus, și nu neapărat jucătorilor mai în vârstă.

Jocul este inspirat din filmul cu același nume și, cel puțin în varianta pentru console, va urmări acțiunea cinematografică și o va continua cu misiuni și evenimente neprevăzute. Astfel, în film, Peter Parker încearcă să împace viața de supererou cu cea a unui om obișnuit, care merge la colegiu și este îndrăgostit de Mary Jane. În plus, ura prietenului său Harry Osborn împotriva lui Spider-Man crește și până și mătușa lui Peter începe să se îndoiască de nepotul ei. În topul acestor probleme se află însă un inamic redutabil, Dr. Otto Octavius, devenit Doctor Octopus în urma unui accident.

Revenind la varianta pentru PC a jocului, povestea se va petrece tot în New York, dar deocamdată nu se știe cât de asemănătoare va fi intriga cu cea din film sau cu cea de pe console. Veți avea deplină libertate, iar camera, fără limitare de mișcare, ajută la dezvoltarea senzației de lume deschisă. Acțiunile tipice Omului-Păianjen - mersul pe pereți și zborul printre acoperișuri și clădiri agățat de un fir - vor fi realizate cât se poate de realist, cel puțin așa promite Activision. De-a lungul celor 18 misiuni plasate în nouă medii diferite, veți avea de oprit activități criminale ale unor răufăcători normali, dar și pe cele ale lui Doctor Octopus sau Puma, plus întâlniri cu alte personaje din benzile desenate, ca Mysterius sau Black Cat. Misiunile pot fi realizate în orice ordine și vor exista și tot felul de aventuri care să-i ofere jucătorului puncte eroice, utile pentru noi mișcări și abilități.

Nu va lipsi nici simțul special al Omului-Păianjen, care îl ajută să se ferească de diverse pericole. Controlul jocului a fost simplificat, bazându-se pe sistemul "point and click". Chiar dacă Spider-Man 2 vrea să atingă în principal segmentul foarte tânăr, dificultatea jocului nefiind foarte mare, anumiți inamici sigur vor fi prea dificil de învins pentru un copil de 9-10 ani. În ansamblu însă, Activision ar putea realiza un titlu care să nu fie bântuit de blestemul rateului unui joc inspirat din film.

Anda Drăgnuță









SIMULATOR

THE SIMS 2

O VIATA VIRTUALA



- PRODUCĂTOR: MAXIS
- PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
- WEB: WWW.THESIMS2.EA.COM

DATA APARITIEI: 17 SEPTEMBRIE 2004

THE SIMS REVIN ŞI SUNT HOTĂRÂŢI să rămână, căci de acum traiul lor virtual va cuprinde un întreg ciclu de viaţă. Sugari, ţânci care abia învaţă să meargă, copii, adolescenţi, adulţi sau bătrâni, jucătorul va putea să-şi urmărească personajele crescând şi dezvoltându-se. Ca şi oamenii normali, simşii vor avea de acum ADN, pe care îl vor transmite copiilor şi acest lucru va fi vizibil în trăsăturile fizice ale urmaşilor. Şi, pentru ca asemănarea cu viaţa reală să fie şi mai mare, personajele vor avea amintiri, plăcute sau neplăcute, care le vor influenţa relaţiile sociale şi personale, vor înainta în vârstă şi chiar vor muri de bătrâneţe.

Într-o lume complet 3D, jucătorul va începe prin a-şi crea simşii de la câteva tipuri de bază: alb, afroamerican, chinez, persian şi chiar şi elf. Apoi, cu ajutorul instrumentului Create-A-Sim, fiecare personaj va căpăta aspectul pe care îl doreşte jucătorul, de la forma corpului, aspectul feţei, păr sau machiaj, până la tatuaje şi haine trăsnite. Casele vor avea trei etaje, plus camere la mezanin, iar mobilierul va putea fi personalizat. Cartierul de locuinţe va fi plasat într-o zonă rezidenţială, iar mediul va putea fi îmbogăţit cu peisaje importate de jucător din SimCity 4. Simşii vor avea pentru prima dată şi expresii faciale, astfel că va fi mai uşor de remarcat dacă unul dintre ei este nemulţumit. Pentru sugari, ursuleţii, xilofonul şi cuburile vor fi jucăriile principale, iar părinţii vor avea grijă de ei din toate punctele de vedere: să le dea de mâncare, să le facă baie, să-i adoarmă sau să se joace cu ei şi să-i legene. Adolescenţii vor fi în cea mai mare parte ocupaţi cu idile şi petreceri în pijama; dacă este cazul, pot fi şi responsabili şi să-şi ia o slujbă, ce-i drept nu foarte bine plătită, dar utilă pentru câştigarea de experienţă. Nu vor lipsi divorţurile, căsătoriile normale sau între doi simşi de acelaşi sex, aventurile amoroase şi copiii nelegitimi.

Dispoziţia simşilor va fi indicată în Life Score, o bară care arată cât este de mulţumit fiecare de viaţa sa. Pieţele, magazinele şi parcurile vor fi locuri ideale de socializare, dar nu sunt de neglijat nici petrecerile în aer liber, cu grătare şi băi în piscină. Camera va oferi mult mai mult decât o perspectivă izometrică; imaginea va coborî atât de mult încât jucătorul va avea impresia că este chiar alături de simşi, în casa acestora. Tot ceea ce se întâmplă în joc va putea fi înregistrat prin intermediul Sims Movie Making, rezultând un fişier video ce poate fi compresat şi editat în orice editor de filme.

Anda Drăgnuţă

"SIMSII VOR AVEA PENTRU PRIMA DATA SI EXPRESII FACIALE, ASTFEL CA VA FI MAI USOR DE REMARCAT DACA UNUL DINTRE EI ESTE NEMULTUMIT."

Strategie

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Viitorul se anunta sumbru

- PRODUCĂTOR: RELIC ENTERTAINMENT
- PUBLISHER: THQ
- WEB: WWW.RELIC.COM/ PRODUCT/ DAWNOFWAR

Data aparitiei: 10 octombrie 2004

LUMEA DIN WARHAMMER 40.000 a apărut acum 15 ani sub forma unui boardgame cu figurine, zaruri şi regulile aferente. Acum cei de la Relic Entertainment (responsabili de Homeworld şi Impossible Creatures) încearcă să aducă pe PC universul războiului apocaliptic al anului 40.000. Conceput ca un RTS, nu se vrea o copie fidelă a jocului pe tablă, ci o poveste care să aducă la viaţă universul din Warhammer. În acest război se înfruntă patru rase, trei dintre ele preluate din jocul original (Space Marines - luptători umani ai viitorului, Orcs - hoarde ce se bazează pe puterea numerică, Chaos - versiunea negativă a trupelor Space Marines) şi una nouă, The Eldar, o specie extraterestră cu nemăsurate puteri psihice. Jucătorul va fi pus în pielea comandantului forţelor Space Marines, Gabriel Angelos, care încearcă să respingă o invazie a orcilor, într-o acţiune împărţită în 12 sau 13 misiuni. Desigur, în spatele acestui conflict sunt mult mai multe intrigi, trădări şi conspiraţii.

Ar fi multe de spus despre tipul de gameplay din Dawn of War. În primul rând, cele patru rase au 12 tipuri de unităţi, diferenţiate prin tehnologiile cercetate. În plus, unităţile vor trece automat de la modul de luptă de la distanţă la cel corp la corp, dacă situaţia bătăliei o cere. Pe de altă parte, resursele nu mai sunt elementul în jurul căruia se învârte un RTS. În loc să foreze după ele, jucătorii îşi vor folosi armatele pentru a controla puncte strategice ale hărţii, ca în Battlefield 1942 sau Ground Control. Odată stăpânite aceste locaţii, ele oferă puncte de rechiziţionare, folosite în chemarea de trupe noi. Bătăliile vor putea fi urmărite dintr-o perspectivă destul de apropiată, lucru care s-ar putea să nu deranjeze, ţinând cont şi de faptul că sunt doar între 80 şi 150 de unităţi pentru fiecare jucător. Vor fi folosite arme normale, ca mitraliera, aruncătorul de flăcări sau de grenade, puşca cu lunetă, dar şi creaturi monstruoase care să ridice moralul trupelor prin puterea lor.

Universul alcătuit din peisaje întunecate, pline de ruinele oraşelor distruse sau de vegetaţie sălbatică, este realizat cu ajutorul motorului grafic folosit la jocul Impossible Creatures. Relic promite o realizare detaliată a unităţilor, care vor sângera, vor lupta, se vor încuraja sau vor fugi ca orice armată reală.

Partea de multiplayer va pune faţă în faţă maxim şase jucători; şi aici apar schimbări legate de modalităţile de câştigare a jocului în afară de clasicul "radeţi inamicul de pe faţa pământului". Victoria se va obţine cel mai uşor prin capturarea şi apărarea pentru o perioadă anume a unor obiective strategice de pe hartă. Pentru a adăuga şi ceva personalitate proprie în lupte, jucătorii vor putea să-şi aleagă steaguri de război şi însemne speciale, ca în Homeworld 2, sau să creeze şi să importe altele noi.

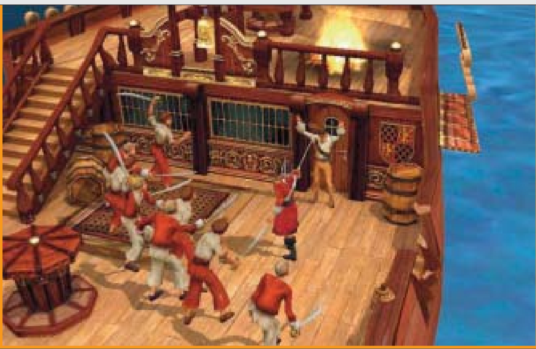
Anda Drăgnuţă

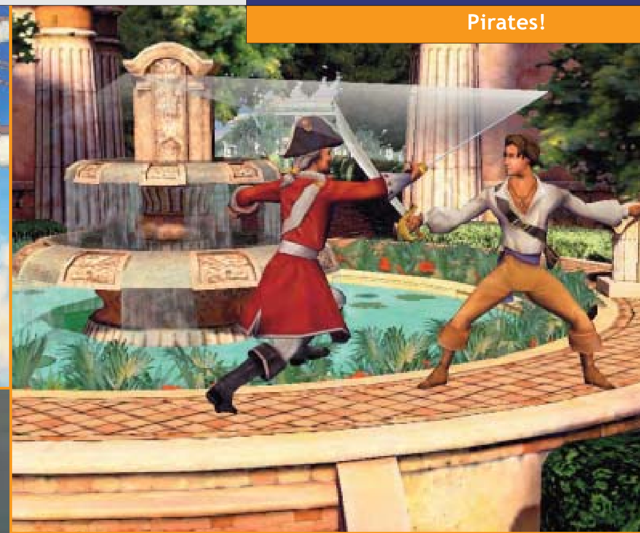
"... jucatorii isi vor folosi armatele pentru a controla puncte strategice ale hartii, ca in Battlefield 1942 sau Ground Control."





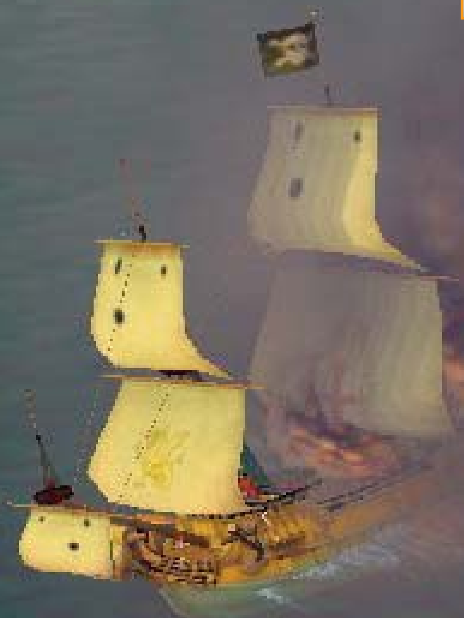






- PRODUCĂTOR: FIRAXIS GAMES
- PUBLISHER: INFOGRAMES ENTERTAINMENT
- WEB: WWW.INFOGRAMES.NET

DATA APARITIEI: 19 NOIEMBRIE 2004



ACTIUNE

PIRATES!

"TOTUL ESTE INSA CURAT SI STRALUCITOR, MERGAND PE REALIZAREA UNEI ATMOSFERE PIRATERESTI ROMANTICE, NU INSPIRATE DIN REALITATE."

PIRATII INVADEAZA MARILE

ACUM 17 ANI, SID MEIER ŞI ECHIPA DE la ceea ce era atunci studioul MicroProse lansau Pirates!, un titlu care făcea valuri prin inovaţiile aduse. Pirates! combina explorarea şi rezolvarea de enigme cu dezvoltarea personajului în stil RPG şi rapiditatea unui joc de acţiune într-o poveste despre bătălii pe corăbii, comori îngropate şi fioroşi lupi de mare. De atunci, titluri ca Sea Dogs, Pirates of the Carribean şi chiar Port Royale au încercat să refacă măcar în parte imaginea, mai mult sau mai puţin romanţată, a piratului. Iată însă că roata cârmei se întoarce la "Piraţii" lui Sid Meier, care reapar cu o imagine complet nouă şi o poveste antrenantă. În rolul principal, un viitor căpitan de piraţi care la începutul poveştii este doar un simplu marinar pe o corabie ce se îndreaptă spre America. El fuge de un puternic duşman care i-a omorât părinţii şi l-a separat de familia sa. În timpul unei revolte, personajul nostru preia conducerea şi devine astfel comandantul unei nave cu care îşi începe aventura. Scopul său va fi să-şi regăsească familia, iar între timp să devină cel mai temut pirat din zona Caraibelor. În acest moment intervine jucătorul, care îşi alege o naţionalitate (engleză, olandeză, franceză sau spaniolă), una din cele trei perioade istorice şi un căpitan înzestrat cu o specialitate în navigaţie sau mânuirea sabiei.

Câteva locaţii ale jocului sunt esenţiale: portul, taverna şi casa guvernatorului. În port pot fi îmbunătăţite navele, cumpărate provizii şi vândută prada. În tavernă se recrutează echipajul şi se pot cumpăra artefacte şi hărţi ale comorilor. Din când în când, un personaj misterios îi va şopti la ureche piratului un indiciu despre membrii familiei sale pierdute. Hangiul are informaţii despre situaţia politică a zonei, iar chelneriţa, un top 10 al celor mai fioroşi piraţi. În casa guvernatorului se obţin misiuni şi scrisori care oferă jucătorului posibilitatea legală de a ataca şi jefui navele şi oraşele altor naţiuni. Nu lipseşte nici povestea de dragoste cu fata guvernatorului, care se va lăsa vrăjită de faima piratului sau de abilităţile lui de dansator.

Drumul spre glorie şi bogăţie este presărat cu numeroase bătălii, pe nave sau pe uscat. Navele, maxim opt, vor putea fi controlate de pe tastatură sau cu mouse-ul. Tunurile sunt vitale pentru scufundarea unei corăbii, dar o navă uşoară şi rapidă poate evita uşor ghiulelele. Nava poate fi şi capturată după un duel cu căpitanul inamic, realizat sub forma unui minifilm. Nici o problemă, personajul principal nu poate să moară în aceste bătălii. În schimb, dacă pierde, este închis şi trebuie să fugă fără a fi prins de gărzile oraşului. Cât timp este închis, eroul îmbătrâneşte, ceea ce îi afectează mişcarea şi abilităţile de spadasin. După fiecare raid sau comoară descoperită, prada este împărţită între căpitan şi echipaj; jucătorul poate pune capăt aventurii după fiecare dintre aceste împărţeli. El va primi un rang care corespunde unei profesii, de la hoţ de buzunare până la guvernator.

Aspectul jocului este stilizat şi exagerat în mod plăcut. Corăbiile corespund cu epoca, personajele sunt şi ele îmbrăcate ca atare; totul este însă curat şi strălucitor, mergând pe realizarea unei atmosfere pirateşti romantice, nu inspirate din realitate.

Anda Drăgnuţă

CHAOS LEAGUE



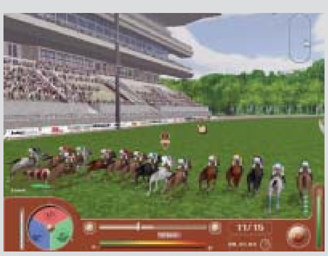
Fotbal, magii si batai crancene

Interactiune

- combinație de sport, RPG și strategie în timp real
- 10 rase și 80 de echipe împărțite în patru divizii
- corupția, dopajul și huliganismul sunt la ele acasă pe teren
- grafică de tipul desenelor animate

Producator: Cyanide

Cyanide este o companie franceză creată în anul 2000, cu sediul în Paris. Echipa sa este alcătuită din 20 de anjagați, o parte dintre ei fiind foști membri Ubisoft. În cei patru ani de la înființare, Cyanide a realizat patru titluri, toate pentru PC: Cycling Manager, Cycling Manager 2, Cycling Manager 3 și Horse Racing Manager, fiind clară preferința lor pentru jocurile de management sportiv. Alte proiecte la care au mai lucrat membrii echipei Cyanide includ Dinosaurs, Pro Rally 2001, Rayman 2, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 și F1 Racing Simulation.



DATA APARITIEI: 30 IUNIE 2004

- PRODUCĂTOR: CYANIDE
- PUBLISHER: DIGITAL JESTERS & STRATEGY FIRST
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: WWW.CHAOSLEAGUEGAME.COM

ACUM 11 ANI, ELECTRONIC ARTS scotea pe piață Mutant League Football, un joc creat pentru o consolă (SEGA Genesis) ce n-a supraviețuit multă vreme. Dincolo de dispariția rapidă a jocului, contează că fotbalul lua o turnură monstruoasă, cu vampiri, schelete și alte creaturi asemănătoare. Cam așa se prezintă și Chaos League, introducând în plus rase foarte la modă de când cu Lord of the Rings: elfi, orci sau goblini. În varianta demo nu au fost disponibile decât două rase: barbari și undead, care s-au întâlnit pe unul dintre cele patru terenuri de joc, de fapt arene de lupte libere și măcel generalizat.

> “Arbitrul este inutil, dar exista si este de apreciat cat de bine stie sa faca spagatul pentru a da semnalul de incepere a meciului.”

Totul a început cu porcul cu un singur ochi, cărătorul de minge. Apoi, în 30 de secunde am ales un dispozitiv de așezare a celor nouă jucători, predefinit sau după pofta fiecăruia. Arbitrul este inutil, dar există și este de apreciat cât de bine știe să facă șpagatul pentru a da semnalul de începere a meciului. Scopul este să marchezi trei eseuri, ca la rugby, doar că nu există butul. Eseurile se marchează atunci când mingea a trecut de linia de fund a terenului advers. Pentru a marca și câștiga, regula de bază este că nu există nici o regulă. Membrii echipelor pot folosi eschive și pase, dar și magii sau forța pumnilor. Magiile sunt de trei tipuri: de atac (fulgere, mingi de foc), zonale (un fel de blesteme) și generale (ceața care nu lasă adversarul să vadă ce așezare are echipa ta). Bătăile între echipe creează o confuzie generală din care un jucător de obicei reușește să marcheze, ceilalți fiind prea ocupați cu împărțit lovituri. Cum jocul sportiv (de fapt căpăceala generalizată) se amestecă cu RPG și RTS, se cuvine să spun cam în ce proporții. În stilul clasicului jucat de roluri, jucătorii mei s-au apucat să-și dezvolte diverse abilități la aruncat sau prins mingea, la viteză și la forța pumnilor sau au învățat noi magii. Sistemul RTS se manifestă prin aglomerația de butoane de pe ecran, divizate în șase-șapte meniuri. Controlul jucătorilor se face pe mouse, iar pentru diferitele opțiuni există scurtături pe tastatură. Colac peste pupăză, reacția la comenzi este lentă, magiile sunt greu de folosit, iar o strategie coerentă este aproape imposibil de realizat, în ciuda posibilității de a opri meciul pentru a da ordine.

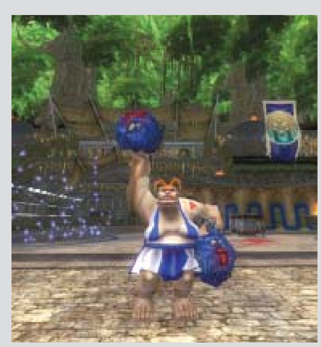
De cealaltă parte, a fost clar că AI-ul nu are probleme cu interfața complexă. Echipa adversă se mișcă mult mai repede, are întotdeauna Breathe (adică mană pentru magii) și reușește prea des să mituiască arbitrul, să angajeze huligani sau să folosească cu succes dopajul. Nu că n-aș fi utilizat și eu aceste metode, atât de simpatice și totuși interzise în sportul real. AI-ul prea dezvoltat poate face jocul frustrant pentru un începător, cel puțin în modul Exhibition. Partea de Championship promite să fie mai interesantă, mai ales pentru pasionații de management sportiv, fie el și cu fantome. Tot la partea de campionat există și opțiunea de a juca pe ture, utilă pentru o mai bună planificare a strategiei meciului. În varianta demo însă, speranța mea de a coordona mai bine jocul a rămas mică și firavă la vestiare: modul pe ture este un fel de pauză, limitată la 10 secunde.

Un lucru simpatic, care m-a făcut să mai joc un pic, sunt știrile despre evenimentele care se întâmplă în campionat: un jucător și-a uitat capul la centura unui adversar, un altul a fugit de pe teren cu o mână care nu-i aparținea, iar un star din prima divizie a fost ucis de un OZN căzut accidental din tribune. Și să nu uit de gândacul cu picioare lungi care se plimbă prin meniuri și amușinează cu antenele prin opțiunile de save, load sau replay. Per total, haosul este într-adevăr bine pus în scenă; variantei finale nu i-ar strica totuși o idee de ordine, altfel jocul riscă să devină enervant și plictisitor.

Anda Drăgnuță

Public si majorete

Grafic vorbind, publicul nu este vizibil. Dar el se manifestă aruncând în teren cu tot felul de arme sau alimente. Aceste obiecte pot răni sau chiar omorî nefericitul jucător care a intrat pe traiectoria lor. Încurajarea echipei intră în sarcina majoretelor, cele mai urâte pe care le-am văzut vreodată. Nu din punct de vedere grafic, ci pentru că o majoretă-ogre are 100kg și sânii până la buric. Paradoxal însă, ele nu provoacă silă, ci un hohot imens de râs.





STRATEGIE



După marcarea unui eseu, fiecare jucător își manifestă bucuria în moduri specifice.







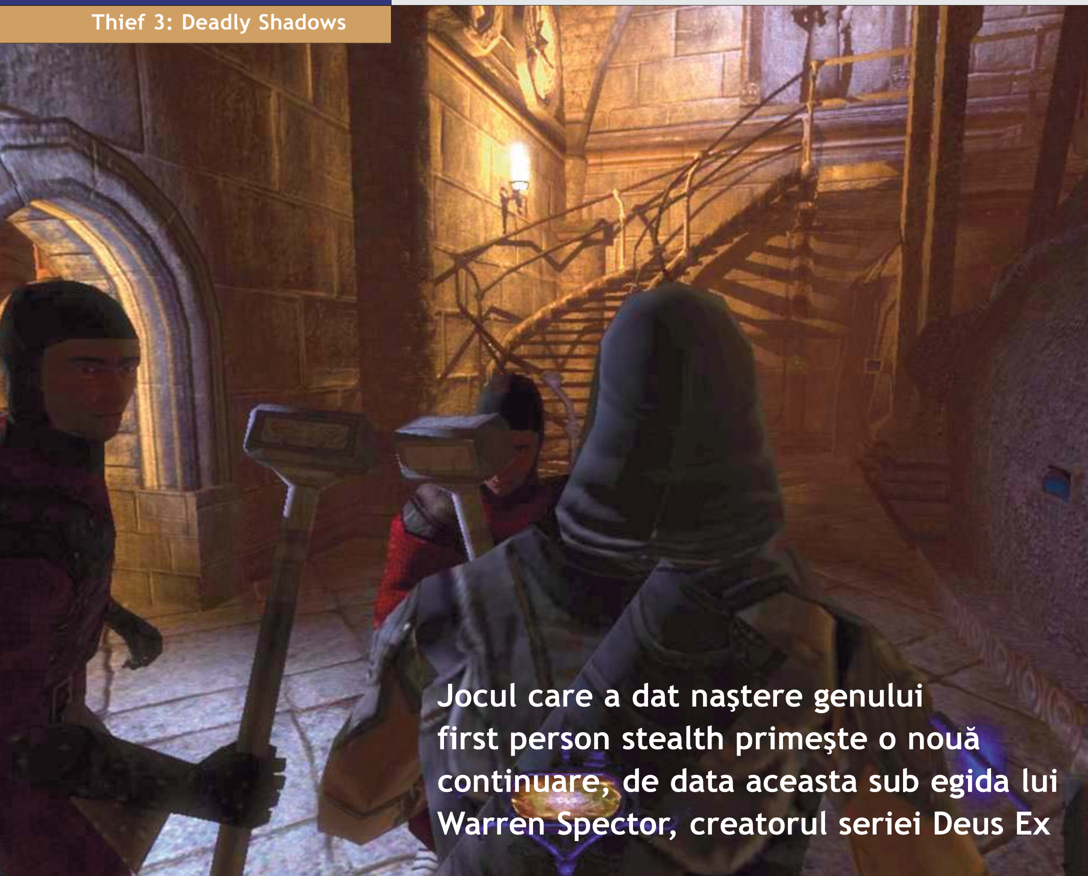
Recuperarea mingii se poate dovedi o încercare foarte dificilă.



Bătaie generalizată și magie cât încape, plus arbitrul care face șpagatul.



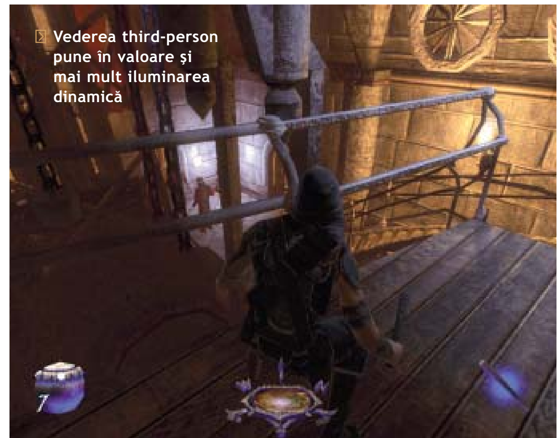
Nu este vorba de o găină, ci doar de o armură cu creastă și pinteni.



Jocul care a dat naştere genului first person stealth primeşte o nouă continuare, de data aceasta sub egida lui Warren Spector, creatorul seriei Deus Ex



Când în sfârşit căpătaţi acces pe acoperişuri, oraşul începe să pară mic la picioarele voastre



Vederea third-person pune în valoare şi mai mult iluminarea dinamică

PREŢ: 33.30€ • **PRODUCĂTOR:** ION STORM • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT/BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.THIEF3.COM

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

O lume medievală, un hoţ fără egal, o intrigă misterioasă. Pentru mulţi este suficient.

INTERACTIUNE

- intră din nou în rolul lui Garrett, hoţul de elită
- foloseşte un arsenal de unelte vechi şi noi
- moduri first person şi third person interschimbabile
- iluminare dinamică
- sistem de facţiuni
- AI competitiv

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

SUNT UNUL DINTRE CEI CARE CRED CĂ SERIA THIEF este reprezentativă pentru epoca de aur a jocurilor PC, când încă mai era posibil să vii cu ceva inovator şi să câştigi fani doar prin mecanica de joc şi game design, fără să mai recurgi la ultimul motor grafic cu un milion de poligoane pe ecran şi shadere de ultimă generaţie. Foarte puţine sunt jocurile care au reuşit să ofere o experienţă de calitatea celei din seria Thief.

Vestea proastă este că Thief 3: Deadly Shadows nu se ridică nici el la înălţimea aşteptărilor. Vestea bună este că nu a lipsit mult să fie un succes. Dar să vedem care sunt surprizele şi dezamăgirile.

În primul rând, se vede că Thief 3 şi Deus Ex 2 au fost dezvoltate în paralel până la un punct: împărtăşesc aceeaşi grafică cu iluminare dinamică de excepţie, dar totodată ambele dau dovadă de level design nu tocmai de calitate pe alocuri şi suferă din cauza unor texturi de proastă calitate (pe ici, pe colo). Deh, faptul că au fost gândite atât pentru PC, cât şi pentru Xbox îşi spune cuvântul. De împărţirea oraşului în zone care trebuie încărcate separat, secţionând experienţa de joc cu timpi de încărcare nu foarte lungi, dar iritanţi, nu poate fi învinuită dezvoltarea pentru Xbox, ci motorul Unreal. Aduceţi-vă aminte de Postal 2, care suferea de aceeaşi problemă. Se pare că engine-ul nu suportă spaţiile deschise de mari dimensiuni şi nici încărcarea progresivă. Ceea ce este păcat, pentru că, dacă în Deus Ex 2 încărcarea porţiunilor de joc putea fi mai uşor disimulată, în Thief 3 împărţirea în sectoare este artificială şi scade din plăcerea de joc.

Sincer să fiu, speram la un soi de Grand Theft Auto 3 medieval, în sensul libertăţii de acţiune, şi parţial aşteptările mi-au fost îndeplinite. Misiuni secundare există, chiar dacă nu foarte multe, iar jefuirea cetăţenilor din oraş se dovedeşte o activitate plăcută. Ca şi în Deus Ex 2, există mai multe căi alternative de a rezolva o misiune şi câteva secrete a căror descoperire oferă satisfacţie.

Povestea principală începe destul de greoi, dar de pe la jumătatea jocului capătă elan şi spre final vă va capta atenţia cu siguranţă. Mai ales după ce lucrurile se complică cu apariţia facţiunilor şi misterele încep să fie elucidate. Garrett are în continuare o voce hârşită în rele şi ochiul mecanic îi dă o înfăţişare diabolică, în rarele momente când îl vedeţi din faţă.

În privinţa mecanicii de joc, nu s-au schimbat foarte multe. Furişarea prin umbră este la fel de antrenantă, chiar ceva mai palpitantă datorită iluminării dinamice.

Au fost introduse nişte mănuşi de căţărat în locul săgeţilor cu frânghie, dar apar de-abia pe la jumătatea jocului, aşa că durează ceva până vă puteţi bucura de ele. Şi este păcat, pentru că îl vedeam pe Garrett mai mult ca un "om al acoperişurilor" decât ca un tâlhar de stradă.

Ideea de bază este că mie, cel puţin, Thief 3 mi s-a părut prea uşor chiar în modul Expert (este adevărat, bug-ul cu acuitatea vizuală şi auditivă a gărzilor care se resetează la încărcarea unei salvări simplifică uneori lucrurile). Este prea uşor pentru că producătorii au

BUG-URI

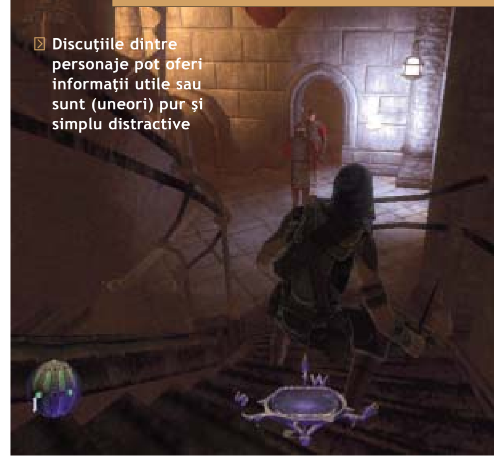
Thief 3 nu are multe bug-uri, dar cele pe care le are sunt extrem de enervante. Cel mai important dintre ele este resetarea acuităţii vizuale şi auditive a inamicilor la Normal în momentul în care încărcaţi o salvare sau reveniţi într-o zonă, chiar dacă restul parametrilor rămân pe Expert.

Fireşte, acest lucru ar trebui să îi deranjeze doar pe cei care joacă pe Expert, dar având în vedere că până şi acest mod de dificultate maximă este prea uşor fără restricţii autoimpuse, acest bug este unul major, care nu a fost corectat însă de producători până la momentul scrierii acestui articol. O soluţie găsită de fani s-a materializat în programul ThiefBot pe care îl puteţi găsi la http://www.team5150.com/~andrew/project.thiefbot.

O altă problemă este cea a coliziunilor. De multe ori vă veţi vedea prizonieri între o ladă şi un perete, între două ţevi sau mai ştiu eu unde, fără altă posibilitate de a mai scăpa decât prin încărcarea unei salvări anterioare. Pe de altă parte, dacă sunteţi suficient de perseverenţi, veţi putea folosi coliziunile aiurea şi în avantajul vostru, ajungând în locuri bizare, unde nu există podea şi nici texturi pe pereţi, un soi de zone crepusculare ale level designului, făcute accesibile de zonele de coliziune improprii.

Nu pot încheia această paranteză fără a menţiona că am fost strivit de o fereastră. Stăteam pe pervaz şi am închis-o din greşeală (object picking-ul nu este nici el excelent). Am fost prins între cercevele şi ucis fără drept de apel. The power of windows.





Discuţiile dintre personaje pot oferi informaţii utile sau sunt (uneori) pur şi simplu distractive





Deschiderea încuietorilor este mult mai simplă cu tastele decât cu mouse-ul

ACTIUNE

"Furişarea prin umbră este la fel de antrenantă, chiar ceva mai palpitantă datorită iluminării dinamice."

INGREDIENTUL MINUNE: AI MINUNE SAU CACEALMA

Lăudat drept cea mai revoluţionară invenţie de la pâinea feliată, apa caldă şi mersul pe jos, AI-ul din Thief 3 nu poate fi definit altcumva decât "straniu". În primul rând, populaţia din joc (inamici şi NPC-uri) este compusă exclusiv din schizofrenici bolnavi de guturai, dotaţi de la natură cu un auz ce îl depăşeşte pe cel al lui Superman şi al Omului Bionic. Serios. Simţind nevoia să îi avertizeze cumva pe jucători de apropierea unui personaj (de parcă sunetul paşilor n-ar fi fost destul), producătorii au exagerat, în sensul negativ. Majoritatea inamicilor (şi nu numai) strănută, tuşesc sau vorbesc singuri, într-o comedie umană vecină cu penibilul. În plus, reacţiile gărzilor sunt adesea ilare datorită faptului că au doar memorie pe termen scurt. După mai puţin de jumătate de minut de la un eveniment, "mintea" lor devine tabula rasa, dând naştere unor situaţii demne de "Cascadorii râsului". Astfel, după ce căsăpeşte trei-patru băgători de seamă pentru că l-au călcat pe bombeuri, un străjer are o tresărire existenţială şi strigă tragicomic: "Dumnezeule! Sânge! Cineva a fost omorât aici!". Hmm, sigur?! Nu cumva tu i-ai omorât, tembelule?! Disocierea de realitate devine şi mai evidentă în momentul în care (pe Expert) un străjer aude din stradă cum cade de pe masă o sticlă la etajul al doilea al unei case, într-o cameră de pe partea opusă străzii, cu toate uşile şi geamurile închise.

În rest, lucrurile o dau în latura obsesiv-compulsivă. În modul Expert, gărzile vor observa dacă lipsesc obiecte de valoare, dacă lăsaţi uşile sau cuferele deschise, vor încerca să reaprindă făcliile stinse şi în general vor fi mult mai paranoici în privinţa sunetelor şi umbrelor în mişcare. Din acest punct de vedere, AI-ul din Thief 3 este o adevărată frescă psihopatologică, nu o realizare revoluţionară. Nu am fost impresionat. Cel puţin, nu pozitiv.

neglijat să implementeze un nivel de dificultate pentru jucătorii care preferă să treacă prin joc complet nevăzuţi şi neauziţi, fără să omoare pe nimeni şi furând chiar şi cea mai neînsemnată pradă. Un mod de joc cunoscut în argoul jucătorilor de Thief drept "ghosting" şi care în momentul de faţă trebuie să fie autoimpus, pentru că producătorii au fost prea iertători.

Momentele de uimire mistică, cum erau cele din Thief 1 şi 2 (vă mai aduceţi aminte de uşa din tavan?), sunt mult mai rare şi chiar şi cutscene-urile parcă şi-au pierdut din farmec. Thief 3 se înscrie fără probleme pe unul dintre locurile fruntaşe în ierarhia jocurilor action stealth, dar nu reuşeşte să îşi întreacă predecesoarele, şi este păcat. Mai ales pentru că, deşi conceptul este solid, jocul celor de la Ion Storm este subminat de bug-uri tehnice şi de limitări autoimpuse prin alegerea engine-ului de Unreal şi prin dorinţa de a publica jocul pe mai multe platforme.

Adrian Dorobăţ



EVALUARE GENERALA

- iluminare impresionantă
- poveste imersivă
- bug-uri iritante
- AI straniu
- prea uşor chiar şi pe dificultate maximă

JOCURI ALTERNATIVE

Thief 3: Deadly Shadows

Thief 2

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

VERDICT XTREMPC

Devine mai atractiv spre final **7**







Nu este un joc după un film, ci un joc care vrea să semene cu un film. Şi reuşeşte

PREŢ: 38.50€ • **PRODUCĂTOR:** LUXOFLUX • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Adevărata crimă este portarea nereuşită a unui joc relativ interesant de pe consolă pe PC.

INTERACTIUNE

- o zonă de 400km pătraţi din Los Angeles, redată virtual
- muzică rap şi hip-hop
- amestec cinematic de driving şi lupte armate sau corp la corp, presărat cu puţin stealth
- intră în pielea virtuală a lui Snoop Dogg

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 4
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

AR TREBUI SĂ FIE EVIDENT CHIAR şi pentru cei care nu au citit prima impresie despre acest joc într-unul din numerele trecute că o comparaţie cu Grand Theft Auto 3 este inevitabilă. Cu toate acestea, deşi la prima vedere cele două jocuri sunt asemănătoare, după ce jucaţi chiar şi 10-20 de minute True Crime, diferenţele încep încet-încet să iasă în evidenţă.

În primul rând, avem grafica sub standard, care este inadmisibilă într-un joc de ultimă generaţie. Fie el şi portat. True Crime reuşeşte să arate chiar mai groaznic decât Bad Boys 2, ceea ce nu credeam să fie posibil. Producătorii au mai încercat să salveze situaţia cu texturi mai detaliate şi cât de cât realiste pentru majoritatea personajelor principale, dar din păcate nu a fost suficient. Nu poţi să creezi secvenţe cinematice veridice când personajele au mâini din cinci poligoane colţuroase şi animaţii complet înţepenite. Probleme de clipping şi mai ales de coliziune fac ca maşinile să se ciocnească de obstacole invizibile

SNOOP DOGG

Pentru a impulsiona vânzările True Crime, Activision a anunţat că Snoop Dogg este un personaj ce poate fi folosit în joc. După ce colectaţi toate obiectele de tip Dogg Bones din Los Angeles (sau dacă introduceţi un simplu cod pe care îl luaţi de pe Internet), puteţi juca modul Dogg Patrol, în care personaj principal este chiar Snoop Dogg, ce are o maşină personalizată, o decapotabilă low-rider cu suspensii hidraulice. Deşi nu există un fir narativ special pentru el, Snoop Dogg poate face dreptate în felul său, lichidând criminalii din oraş.

Pentru cei excesiv de pasionaţi de jocurile Activision, mai pot fi descoperiţi şi alţi eroi, cum ar fi Pitfall Harry, Rikamaru din Tenchu şi Officer Dick din seria Tony Hawk.



INGREDIENTUL MINUNE: MULTIPLAYER

Versiunea de PC are numeroase avantaje suplimentare, inclusiv cinci moduri multiplayer, care fac diferența față de GTA sau Mafia. În "The Beat" jucătorii concurează în rezolvarea crimelor random pentru puncte, în "Police Chase" un jucător devine criminal și ceilalți trebuie să îl urmărească și să îl aresteze. "Dojo Master" speculează partea de lupte corp la corp și oferă arene în care jucătorii se confruntă ca în Tekken sau Virtua Fighter, iar "Battle Master" este o alternativă similară, doar că adaugă arme. "Street Racing" este cel mai banal, atât în concept, cât și în realizare, dar asta n-ar trebui să vă oprească de la a-l încerca. Adăugarea unui mod multiplayer oferă valențe interesante acestui joc care altfel nu ar fi reușit să se apropie de succesul unor predecesori iluștri ca GTA3 sau Mafia.



Va aduce aminte de ceva această scenă? Vă dau un indiciu. Payne. Max Payne



Luptele corp la corp joacă un rol destul de important în True Crime





WEB: WWW.ACTIVISION.COM/MICROSITE/TRUECRIME

ACȚIUNE

"Oferă patru experiențe de joc într-un singur pachet: furișare, condus de mașini, luptă cu armele și luptă corp la corp."

sau uneori să treacă prin decoruri care ar trebui să fie solide. Această problemă este contagioasă și afectează și camera, care uneori pleacă de capul ei și se ascunde în peisaj, obligându-vă să priviți fără speranțe la un zid sau la alte obiecte. Portarea prost făcută de pe consolă (toți producătorii ar trebui să ia exemplu de la GTA despre cum se face o portare) are efect și asupra controlului, șofatul mașinii fiind o acțiune capricioasă, care necesită o curbă de învățare iritantă.

În altă ordine de idei, Nick Kang, personajul principal din True Crime, este polițist, nu un răufăcător fără voce ca în Grand Theft Auto 3. Meseria de polițist se dovedește a fi un impediment în lichidarea după bunul plac a cetățenilor nevinovați, dar, oricum, în True Crime nu aveți aceeași libertate de acțiune ca în GTA3. Sigur, există misiuni "aleatorii" și diverse locații cu minigame-uri care vă și îmbunătățesc abilitățile sau vă oferă unele noi, pe lângă elementul de divertisment implicit. Dar progresia în joc este una liniară, producătorii oferind iluzia de nonliniaritate printr-o serie de ramificări (care duc în același punct) și trei finaluri alternative, dar nu atât de surprinzătoare pe cât v-ați aștepta.

True Crime oferă patru experiențe de joc într-un singur pachet coerent: furișare (destul de rar și slab implementată), condus de mașini (interesant, dar subminat de o fizică arcade și un damage model slab), luptă cu armele (copiază salturile în slow motion din Max Payne, dar folosește un sistem de autoțintire tipic pentru console, similar cu cel din Dead to Rights) și luptă corp la corp (suficient de spectaculoasă și mult peste cea din GTA3).

Misiunile random devin rutină după un timp, iar cele din firul principal al intrigii, chiar dacă variate, capătă accente stranii (bătaie cu patru dansatoare seminude într-un club de striptease, vânătoare de zombie).

Intenția producătorilor a fost să ofere o experiență cinematică în care linia între joc și film să fie cât mai neclară. Din punctul de vedere al scenariului se poate spune că au reușit, dacă genul de film pe care vroiau să îl emuleze era cel de categorie B, de miercuri seara, Antena 1 sau Pro TV.

Din punct de vedere vizual, jocul reușește să semene cel mult cu o pictură naivă explodată, însă teoretic restul aspectelor compensează. Vocile personajelor, de exemplu, sunt interpretate de actori de marcă: Gary Oldman, Michael Madsen, Christopher Walken, Michelle Rodriguez sau Ron Perlman (păcat că replicile variază între sublim și penibil, cu penibilul în câștig de cauză). Coloana sonoră este și ea de excepție, dacă hip-hop-ul de pe Coasta de Vest se numără printre preferințele voastre: Snoop Dogg, Westside Connection (Ice Cube, Mac 10, WC), Sly Boogy, KoKain, Bad Azz, Jay-O-Felony. Presărate pe ici, pe colo mai puteți găsi chiar și, surprinzător, melodii rock/metal de la Megadeth sau The Deftones.

Toate acestea însă trebuie să lupte din greu împotriva impresiei negative pe care o face True Crime din cauza graficii defectuoase și a altor neajunsuri datorate portării de pe consolă. Cei răbdători vor descoperi un joc decent, care are rejucabilitate datorită modului multiplayer.

Adrian Dorobăț



EVALUARE GENERALA

- + amestec atractiv de genuri
- + eforturi deosebite depuse pe partea sonoră
- + multiplayer
- − grafică substandard și plină de bug-uri
- − poveste neinteresantă

JOCURI ALTERNATIVE

True Crime: Streets of L.A.

Grand Theft Auto 3

Mafia

VERDICT XTREMPC

Multiplayer-ul este cel care îl salvează **7**



Un producător rus şi un publisher britanic colaborează pentru a ne aduce unul dintre cele mai originale titluri ale acestei perioade



Pentru a funcționa, o clădire trebuie să fie conectată la bază prin turnuri de energie



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: K-D LAB • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/PERIMETER

PERIMETER

În spaţiu nimeni nu te aude când nivelezi terenul.

INTERACTIUNE

- trei facțiuni, fiecare cu propriile unități speciale și superarme
- peste 30 de unități, obținute prin transformarea celor trei unități de bază
- mecanică de joc foarte originală, care poate speria la început, dar este foarte bine pusă la punct

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 0
- **NET:** 4
- **LAN:** 4
- **MODEM:** 0

Foarte neplăcut este că Perimeter nu integrează un browser pentru partidele de multiplayer. Căutarea partenerilor de joacă se face cu ajutorul utilitarului GameSpy Arcade, care nu este tocmai cea mai simplă și rapidă metodă imaginabilă.

AŞ VREA SĂ AM CÂTE UN LEU PENTRU FIECARE producător care a trâmbiţat din toţi plămânii că ne-a adus cea mai mare revoluţie a genului RTS de la inventarea drag-select-ului încoace, pentru fiecare titlu ce urma să ne schimbe percepţia asupra jocurilor pentru totdeauna, pentru fiecare nouă apariţie care a fost categorisită de către realizatorii săi ca o revoluţie ce ne va zgudui lumea din temelii. Nu cred că aş fi bogat, dar aş avea suficient de mulţi bani încât să-i vizitez pe toţi şi să le spun în faţă ce părere am despre revoluţiile lor de paie. Numai celor de la K-D Lab nu aş avea nimic să le reproşez, pentru că Perimeter este de departe cel mai original joc pe care l-am văzut anul acesta şi un veritabil punct de început pentru un nou gen, dacă succesul său va fi suficient de mare pentru a atrage atenţia.

Dacă acesta va fi cazul rămâne însă de văzut, pentru că, oricâte merite ar avea, Perimeter nu se poate lăuda cu un prim contact foarte impresionant. Dimpotrivă, el trece rapid jucătorul printr-un tutorial redus la minim, după care îl aruncă în mijlocul unei poveşti aproape imposibil de înţeles, lăsându-l să se descurce cum poate. Şi asta, în condiţiile în care atât povestea, cât şi mecanica de joc sunt complet nefamiliare pentru oricine, oricâte jocuri ar avea la activ.

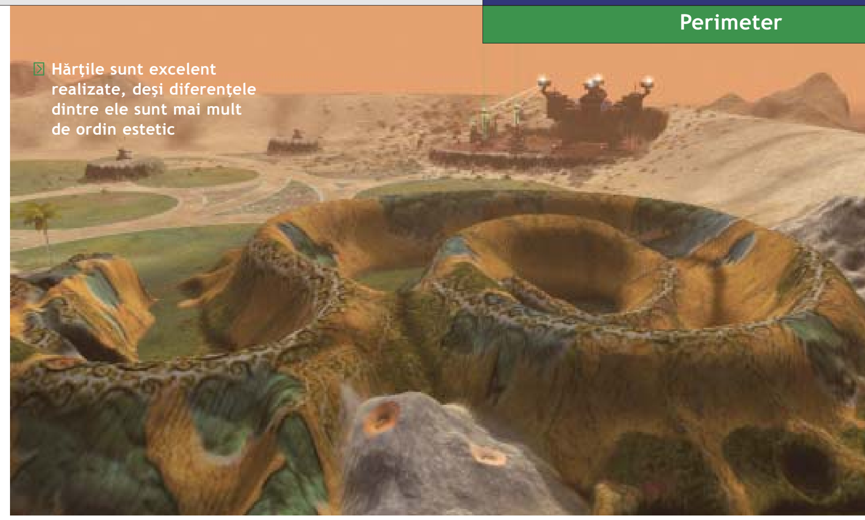
Totul începe cu o idee care a fost vehiculată de multe ori, dar foarte rar implementată aşa cum trebuie. Mediul înconjurător este deformabil în Perimeter. Asta nu înseamnă că îl puteţi manevra după bunul plac, ci că, oricum ar arăta el, harnicii nanoroboţi aflaţi la dispoziţia jucătorului îl pot aduce la nivelul zero, pentru a face posibilă aşezarea de construcţii. Folosind o unealtă asemănătoare unei pensule, jucătorul pictează zonele pe care le vrea teraformate, după care brigadierii (unul dintre cele două tipuri de unităţi civile din joc) îşi trimit legiunile de roboţi minusculi să excaveze, să care solul inutil în altă parte şi în general să facă tot ce trebuie pentru a-şi duce sarcina la îndeplinire. Este ciudat de satisfăcător să petreci câteva minute doar urmărindu-i pe micuţi cum îşi fac datoria cu o conştiinciozitate de care numai roboţii pot da dovadă şi să vezi efectiv terenul schimbându-se sub

INGREDIENTUL MINUNE: MINIMALISM

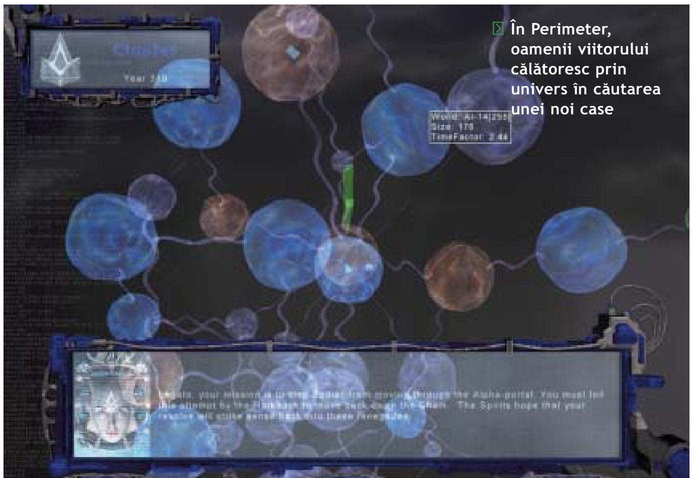
Dincolo de diversele sale idei, Perimeter impresionează în primul rând prin eliminarea majorităţii complicaţiilor care au populat aproape orice RTS de la Dune 2 încoace. Nu este nevoie să construiţi zeci de muncitori şi să încercaţi să ţineţi minte ce face fiecare, nici să căutaţi fiecare uzină pentru a comanda producerea de trupe. Totul se face cu maximum de eficienţă şi simplitate, iar jocul cu siguranţă că beneficiază de pe urma acestui lucru, scăpând de sarcinile mai puţin interesante pe care jucătorii trebuie să le efectueze de obicei. Interfaţa este şi ea excelent gândită, deşi iniţial pare ciudată din cauză că este destul de diferită de cele tradiţionale.



Fiecare facțiune beneficiază de o super-armă, greu de contruit, dar foarte puternică



Hărțile sunt excelent realizate, deși diferențele dintre ele sunt mai mult de ordin estetic



În Perimeter, oamenii viitorului călătoresc prin univers în căutarea unei noi case





STRATEGIE

"Un veritabil punct de început pentru un nou gen, dacă succesul său va fi suficient de mare pentru a atrage atenția."

influența lor. Dar nu cădeți pentru prea mult timp în visare, pentru că AI-ul nu știe de glumă și vă va pedepsi aspru pentru asta. Ce-i drept, în cele din urmă Perimeter nu este un joc cu adevărat greu, dar până nu vă obișnuiți cu conceptele pe care se bazează, orice bătălie în modul skirmish se va solda cu o înfrângere umilitoare și aproape de neînțeles. Din acest punct de vedere campania face o treabă destul de bună, reușind să introducă treptat fiecare nouă idee, chiar dacă, în ceea ce-o privește, povestea rămâne destul de impenetrabilă până la final.

Dar să nu pierdem timpul, sunt prea multe de spus despre Perimeter pentru a ne permite să ne încurcăm în detalii. Următoarea pe listă este chiar ideea care dă numele jocului: perimetrul. Un nume pompos pentru ceea ce în esență este un soi de jeleu spațial, ce poate fi activat oricând și este invulnerabil, protejând baza de aproape orice atac. Numai că acest scut defensiv consumă cu o viteză neverosimilă singura resursă a jocului, energia, așa că atunci când un jucător este nevoit să apeleze la el situația sa mai curând se agravează. Energia se acumulează și ea într-un mod neobișnuit, crescând în funcție de suprafața de teren teraformat acoperit de cea mai utilă construcție din joc: turnul ce dă energie emite câmpul defensiv și creează în jurul său o zonă în care se pot construi clădiri (într-un mod asemănător cu pilonii din Starcraft).

Dar cea mai mare noutate dintre toate este modul în care sunt tratate trupele. Există trei tipuri primare de unități (soldații, ofițerii și tehnicienii), fiecare cu proprietăți speciale, dar practic inutil în forma sa normală și interesant doar prin faptul că poate participa la combinațiile care dau trupele serioase. De exemplu, trei ofițeri pot da naștere unui Sniper, util împotriva unităților mici, în timp ce un Scummer, care se deplasează prin subteran evitând bariera defensivă, este format din șapte ofițeri și trei tehnicieni. O armată nu poate fi formată decât dintr-un singur tip de unități, dar se poate transforma într-un alt tip oricând este nevoie, schimbându-și în mod dramatic funcția și făcând astfel posibile tactici inimaginabile până acum. În doar câteva clipe, trupele pot deveni orice, de la elicoptere capabile să depășească toate obstacolele la tancuri devastatoare ce alterează însuși terenul pe care se construiește sau mașinării care fură energia din scutul inamic. Posibilitățile sunt extraordinare, singurul lucru care le limitează fiind numărul maxim de armate ce pot fi deținute simultan: cinci, aceeași limită care există și pentru unitățile civile.

Cu toate inovațiile sale și ideile bune de care dă dovadă, Perimeter este totuși departe de a fi lipsit de probleme. Cea mai dureroasă dintre acestea este lipsa longevității, cauzată de faptul că hărțile de multiplayer nu dau dovadă de aceeași imaginație ca misiunile din campanie. De fapt, nici nu era nevoie de mai mult de o hartă, dat fiind că diferențele reale dintre cele care sunt disponibile nu există. Configurația terenului este aproape complet irelevantă, odată ce teraformarea îl aduce mereu la nivelul optim, iar deplasarea armatelor nu este influențată decât de formele mari de relief, ca hăurile fără fund. Chiar și campania este dezamăgitoare în felul său, pentru că oferă mereu perspectiva unei mulțimi de lumi interconectate într-o mulțime de direcții, dar nu lasă jucătorul să aleagă următoarea lume pe care dorește să o viziteze, ci îl poartă printr-o poveste liniară și nu neapărat foarte inspirată.

Trăgând linie și adunând toate acestea, Perimeter rămâne un joc ce merită recomandat. Pentru veteranii genului RTS este ca o excursie la munte după un an petrecut în mijlocul orașului, o dovadă că se poate și altfel și că se poate și mai bine.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- + plin de idei originale ce se dovedesc și foarte bune
- + campanie lungă și bine pusă la punct
- − poveste confuză și lipsită de personaje simpatizabile
- − multiplayer lipsit de variație și condiționat de GameSpy Arcade

VERDICT XTREMPC

Original, captivant, dar nu perfect **8**



Au trecut patru ani de la apariţia primului Ground Control. Reuşeşte Operation Exodus să se ridice la înălţimea predecesorului?



Veţi avea destul de rar ocazia să vedeţi jocul de la o distanţă atât de "intimă"



Unele confruntări înfierbântate vă vor încânta cu o feerie de culori





PREŢ: 27.5€ • **PRODUCĂTOR:** MASSIVE ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** VIVENDI UNIVERSAL • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

GROUND CONTROL 2:

Esenţă tactică într-un ambalaj foarte atractiv, care ascunde însă şi câteva probleme

INTERACTIUNE

- elimină resursele şi managementul lor
- 2 facţiuni jucabile
- 24 de misiuni

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium IV 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

Campania single player poate fi jucată şi cooperativ până la trei jucători. Aceştia se pot alătura meciurilor multiplayer în desfăşurare, dacă există sloturi libere.

GROUND CONTROL A FOST UNUL DINTRE ACELE JOCURI inovatoare care a îndrăznit să renunţe la adunarea de resurse şi construcţia de clădiri utilitare, punând accentul pe confruntări tactice şi controlarea unor puncte cheie de pe hartă.

În prezent, astfel de jocuri nu mai sunt o noutate (SWINE, Sudden Strike, Blitzkrieg sunt doar câteva exemple care mi-au ocupat timpul), dar Ground Control 2: Operation Exodus reuşeşte să le detroneze fără probleme şi îşi câştigă un loc meritat în topul celor mai bune jocuri RTS. Din păcate el a fost împins pe piaţă prea devreme şi acest lucru se vede în numeroase ocazii, pe care le voi detalia în continuare.

Numele de "ground control" a fost fără îndoială inspirat de mecanica simplă şi eficientă de joc. Acţiunea se reduce la a câştiga controlul asupra unor zone numite generic "victory locations", a căror dominare vă aduce sume generice de puncte (aquisition points) cu care puteţi comanda noi unităţi ce vor fi aduse de o navă transportoare într-o poziţie de bază arbitrară numită (generic) "landing zone". După cum observaţi, cuvântul generic apare foarte des, pe bună dreptate, pentru că în Ground Control ceea ce contează este conflictul tactic, nu circumstanţele sale. Cu toate acestea, producătorii nu au neglijat povestea, care este coerentă şi interesantă, mulţumindu-i pe cei interesaţi de un fir narativ (ca mine) fără să stea în calea celor care doresc să treacă direct la acţiune. Aici se iţeşte şi prima problemă, pentru că, deşi facţiunea Terrană joacă un rol semnificativ în cele 24 de misiuni împărţite în două campanii ale jocului, Terranii sunt limitaţi la rolul de inamici. Aşa că nu veţi putea juca cu ei nici în single player, nici în multiplayer, ceea ce este un minus important din punctul meu de vedere, mai ales că Striderul terran este una dintre cele mai atractive unităţi din joc. Aparent producătorii nu au mai avut timp să echilibreze jocul în aşa fel încât să se poată juca si cu terranii. Părerea mea este că ar fi putut face echilibrarea printr-un patch, pentru că oricum primul patch apărut conţine o listă de o pagină cu modificări ce ţin de echilibrare.

GROUND CONTROL PE GRATIS

Cu ocazia lansării Ground Control 2, VuGames, GameSpy şi FilePlanet s-au coordonat şi s-au gândit să ofere posibilitatea utilizatorilor să transfere gratuit Ground Control 1, versiune full. Transferul are dimensiuni considerabile şi momentan este exclusiv FilePlanet (la http://www.fileplanet.com/promotions/groundcontrol/). Dacă după cele două săptămâni de exclusivitate FilePlanet distribuţia va deveni mai liberă, vom avea grijă să îl găsiţi şi pe DVD-ul XtremPC.
De ce a făcut Vu Games această mişcare? Probabil datorită faptului că Ground Control 2 este suficient de diferit de primul încât să nu intre în concurenţă. Unii susţin că cel de-al doilea joc din serie este mai prost decât primul. Părerea mea este că ambele oferă o experienţă interesantă şi că Ground Control 2 are potenţialul de a-şi depăşi predecesorul odată ce sunt înlăturate problemele prin patch-uri.

INGREDIENTUL MINUNE: GRAFICA

Ground Control 2 este, fără discuţie, jocul de strategie care arată cel mai bine în momentul actual şi probabil nici nu va fi întrecut până la apariţia lui Battle for Middle-Earth. Împingând la maxim capacităţile tehnice, Ground Control 2 foloseşte DirectX 9.0 şi Pixel Shader 2.0 pentru a contura în cel mai mic detaliu o varietate impresionantă de medii de joc. Apa şi cerul sunt punctele principale de atracţie, bolta cerească fiind o adevărată operă de artă, mai ceva decât în Sacrifice sau Stalker, două jocuri care m-au mai impresionat din acest punct de vedere. Lacurile şi bălţile sunt cristaline şi oglindesc cam tot ce se poate din mediul înconjurător.

Iar jocul arată la fel de bine şi din avion, şi la firul ierbii. Deşi puţine sunt momentele în care veţi dori să staţi nas în nas cu un Siege Soldier sau un Strider, este bine de ştiut că puteţi şi că modelele arată foarte bine.





Vironii sunt portretizaţi exotic în culori verde-otravă



Artificii de 4 iulie. Escadrilele NSA sunt oponenţi redutabili



WEB: WWW.GROUNDCONTROL2.COM

OPERATION EXODUS

STRATEGIE

"Terenul este important atât ca obiect al posesiei, cât şi ca element tactic."

Oricum, plasarea conflictelor cu 400 de ani mai târziu faţă de evenimentele din primul Ground Control le-a permis producătorilor să introducă o rasă extraterestră (Viron Nomads) care oferă oportunităţi distincte pe care jucătorii experimentaţi le vor aprecia cu siguranţă. Dar asta nu compensează lipsa terranilor, oricât aş fi de îngăduitor.

Dincolo de importanţa terenului atât ca obiect al posesiei, cât şi ca element tactic (unităţile aflate mai sus văd şi trag mai departe) mai avem două componente interesante de gameplay. Prima este dubla utilitate a unităţilor: la NSA (Northern Star Alliance) fiecare combatant are o funcţionalitate secundară, a cărei utilizare la momentul potrivit poate face diferenţa dintre victorie şi înfrângere. Vironii au în contrapartidă abilitatea de a combina două unităţi într-una singură, mai puternică sau cu funcţionalitate diferită. Această situaţie face ca tabăra NSA să fie preferată de novici şi de cei care îşi doresc o experienţă de joc familiară, în timp ce tabăra Vironilor este aleasă de jucătorii experimentaţi care ştiu să exploateze la maxim flexibilitatea armatei extraterestre.

A doua componentă interesantă o reprezintă confruntările de tip "piatră, foarfece, cuţit", în care trebuie să contracarezi unităţile din valul de asalt al adversarului cu unităţi complementare şi în care trebuie să gândeşti cu două mutări înainte ce tip de armată va aduce împotriva ta pentru a putea comanda un remediu preventiv. Combinaţia dintre aceste două elemente de gameplay dă o adâncime remarcabilă jocului, mai ales în multiplayer.

Dacă am reuşit să vă convig că din punct de vedere conceptual lucrurile stau bine, să vă spun şi care sunt viermii ce se ascund sub suprafaţa sănătoasă a mărului nostru metaforic. Nici unul dintre cele trei elemente tehnice de bază ale oricărui RTS care se respectă (AI, pathfinding şi cameră) nu este realizat cum trebuie. Să le luăm pe rând.

AI-ul este scriptat şi prin asta nu mă refer la acel scripting inteligent care te face să îl confunzi cu un adversar uman. AI-ul are câteva abordări predefinite pentru fiecare misiune şi alege semialeator dintre ele. Atunci când acţiunile voastre corespund perfect cu ceea ce producătorii se aşteptau să faceţi, s-ar putea să fiţi surprinşi plăcut de "inteligenţa" AI-ului. Însă, în momentul în care alegeţi o abordare mai neortodoxă, comportamentul adversarilor începe să varieze între bizar, repetitiv şi stupid.

Pathfindingul funcţionează în mare parte, din fericire, dar are unele probleme evidente, mai ales la funcţia de Follow unit. Iar faptul că unităţi se pierd pe drum şi pe la colţuri de hartă sau ajung în altă parte decât trebuie este mult decât deranjant.

Camera are probleme conceptuale, în sensul că selectarea modului "Classic RTS camera" are drept efect o haotizare completă a modului de control al camerei, care numai în stil clasic RTS nu este. Din fericire, el poate fi oprit din meniu şi cuplat cu selectarea opţiunii de rotating minimap oferă o experienţă cât de cât normală de joc. Dacă asta poate fi o problemă de preferinţe, căderile bruşte în gol pe lângă poduri cu camera virtuală sau zoom-urile abrupte până în nasul unităţilor sunt câteva exemple de redresări automate care zăpăcesc jucătorul şi îl fac o victimă sigură în miezul unor lupte.

Am lăsat la sfârşit aceste aspecte, pentru că nu sunt probleme insurmontabile şi sunt convins că ele vor fi rezolvate printr-un patch. De fapt, aştept cu nerăbdare un add-on care să rezolve toate problemele tehnice şi să introducă şi facţiunea terrană. Dar vă recomand să nu rataţi Ground Control 2, pentru că în ciuda neajunsurilor sale este unul dintre cele mai bune RTS-uri din ultima vreme.

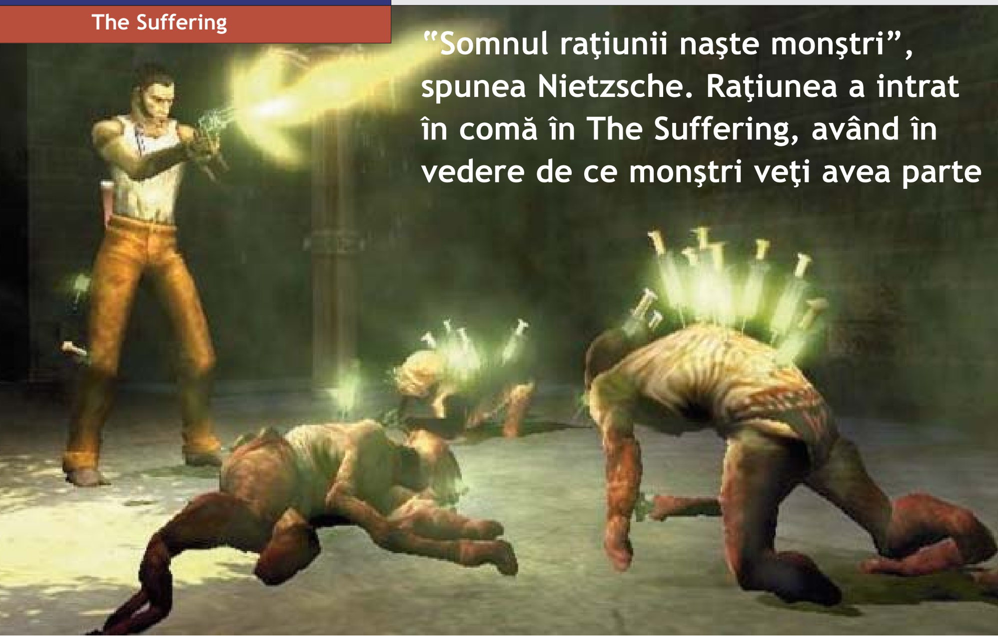
Adrian Dorobăţ

EVALUARE GENERALA

- \+ grafică excelentă
- \+ designul misiunilor
- \+ multiplayer cooperativ
- − nu se poate juca cu teranii
- − AI cu inteligenţă variabilă
- − probleme de pathfinding

VERDICT XTREMPC

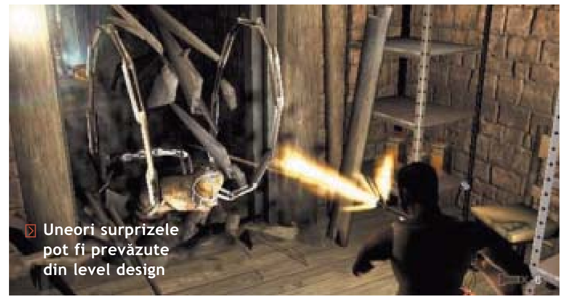
Un punct în plus pentru potenţial **8**



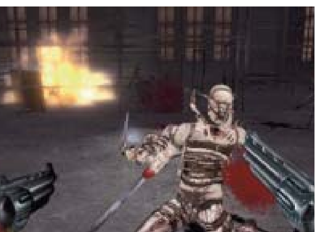
"Somnul rațiunii naște monștri", spunea Nietzsche. Rațiunea a intrat în comă în The Suffering, având în vedere de ce monștri veți avea parte



Unele efecte vizuale sunt halucinante, ceea ce nu este neapărat un lucru bun



Uneori surprizele pot fi prevăzute din level design









Transformare oportună în monstru

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: SURREAL SOFTWARE • PUBLISHER: ENCORE SOFTWARE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.SURREAL.COM

ACȚIUNE

THE SUFFERING

"Jocul se încadrează în genul survival-horror, cu mai multă acțiune decât enigme de rezolvat."

Linia dintre bine și rău nu a fost niciodată mai neclară.

INTERACȚIUNE

- întâlnește abominații desprinse direct din iad
- schimbă între modul first person și cel third person
- acțiunile tale te vor îndrepta către unul din cele trei finaluri posibile

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

SPRE DEOSEBIRE DE ALTE ZONE ALE societății, în materie de jocuri nu este întotdeauna necesar să fii sănătos ca să ai succes. Ba uneori o oarecare doză de nebunie poate fi destul de folositoare. De conformitate ne-am săturat cu toții.

Avem ca exemplu didactic "The Suffering", în care jucați rolul unui criminal care trebuie să evadeze dintr-o închisoare înfruntând toate scursurile iadului pe parcurs. Jocul ascunde cu dexteritate o meditație la adresa binelui și răului, ca valori subiective, disimulând-o atât de bine, încât doar cei mai filosofi din fire o vor putea repera din când în când, printre jerbele de sânge și sunetele terifiante ale monstruozităților din joc. Care sunt principalul punct de atracție, prin originalitatea lor: aparent designul lor a fost realizat de echipa de vrăjitori moderni a lui Stan Winston, maestrul în efecte speciale de la Industrial Light&Magic, cei responsabili pentru creaturile din ET, Alien, Predator și Jurassic Park. Majoritatea monștrilor din joc sunt reprezentări metaforice ale diverselor forme de execuție practicate de-a lungul timpului, condimentate cu puțină demență creativă, rezultatul fiind interesant și înspăimântător deopotrivă. Târâtoare cu seringi imense, luminoase, înfipte în ele, creaturi cu mâini și picioare din lame de sabie, arătări burduhănoase care revarsă din ele șuvoaie vii de șobolani, spânzurați care coboară din tavan ca să te sugrume și mulți alții.

Pentru a-i înfrunta de la egal la egal, eroul nostru, pe nume Torque, se poate transforma și el într-un monstru impunător, cu gheare și colți respectabili, atunci când furia îi sufocă rațiunea. Trebuie să aveți grijă să vă transformați la loc în timp util, pentru că altfel veți deceda fără drept de apel. Aparent nu este bine să îți încurajezi partea întunecată pentru prea mult timp.

Jocul se încadrează în genul survival-horror, cu mai multă acțiune decât enigme de rezolvat și este portat de pe PlayStation 2, deși nu s-ar zice, având în vedere cât de bine se comportă controlul și camera. Din acest punct de vedere Surreal Software a făcut treabă bună, dar din păcate în departamentul grafic lucrurile nu stau chiar atât de bine, The Suffering ascunzând nu tocmai abil, printr-un joc tensionant de lumini și umbre, texturile de proastă calitate și modele care ar fi putut avea mai multe detalii.

Dacă este ceva ce jocul are din belșug este atmosfera terifiantă, la care ajută mult efectele sonore demne de toată lauda. Cu mici excepții notabile: armele jucătorului și vocea personajului principal, care sunt destul de banale.

Puzzle-urile simple, dar integrate bine în mediul de joc se alătură unor alegeri morale pe care trebuie să le faceți ocazional și conferă o oarecare adâncime unui joc care ar fi putut fi o sarabandă sângeroasă fără pretenții. Aveți chiar și trei finaluri alternative, dar din păcate jocul este suficient de repetitiv încât să nu mai simțiți nevoia să îl reluați după cele 10-12 ore pe care le veți petrece în compania lui. Experiența este însă plăcută și nu o veți regreta.

Adrian Dorobăț

VERDICT XTREMPC

Putea fi și mai bun **7**



Un titlu bazat pe tehnologia Serious Sam și pe câteva dintre ideile din acest joc, fără a se ridica însă la înălțimea lui



Inamicii din Nitro Family ar trebui să fie amuzanți, dar nu sunt









În unele misiuni veți fi purtați în vehicule, ale căror arme le puteți folosi

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: DELPHIEYE • PUBLISHER: VALUSOFT • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.NITROFAMILY.COM

ACȚIUNE

NITRO FAMILY

"Porniți de la început cu un arsenal foarte puternic, iar armele suplimentare ce apar pe parcurs nu prea reușesc să impresioneze."

Un cuplu ciudat salvează o și mai ciudată lume a viitorului

INTERACTIUNE

- sistem de punctare care premiază anumite acțiuni din partea jucătorului, ca menținerea în aer a cadavrelor inamicilor pentru mai mult timp
- posibilitatea de a combina trei dintre arme (pușca, mitraliera și lansatorul de rachete) în orice mod dorește jucătorul

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 733MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 16
- **LAN:** 16
- **MODEM:** 0

SERIOUS SAM ARE MERITUL DE A FI demonstrat că jucătorii sunt încă interesați de acțiune furibundă și neconstrânsă de realism, dar are și vina de a fi provocat apariția unui val de clone, care mai de care mai ciudate și mai nereușite. Printre acestea se numără și Nitro Family, un titlu despre care nu se poate spune că este dureros de slab, dar care în nici un caz nu are darul de a entuziasma.

Un rol important în succesul lui Serious Sam l-a avut, culmea, aerul de neseriozitate ce domnea în fiecare aspect al său, de la designul inamicilor la ciudățeniile ce se puteau găsi în zonele secrete. Creatorii lui Nitro Family au înțeles în mod evident asta, dar tentativele lor de a amuza eșuează aproape fără excepție. Povestea de la baza jocului, despre un cuplu ce încearcă să-și recupereze fiul răpit, într-o lume a viitorului în care cea mai mare parte a populației este dependentă de un drog foarte periculos, este expusă prea pe larg pentru cât de absurdă este și are nuanțe de grotesc ce nu au în nici un caz cum să stârnească zâmbete. Această problemă se extinde și la aspectul inamicilor (mutanți îmbrăcați sumar, animale de casă antrenate pentru luptă), amuzanți în teorie, dar urâți și deranjanți în practică. Aici o mare problemă o reprezintă și realizarea grafică, mult inferioară lui Serious Sam, deși se bazează pe același motor grafic și vine câțiva ani mai târziu. Animațiile personajelor sunt nenaturale și prea puțin numeroase, iar nivelurile sunt pur și simplu spoite cu câteva texturi ce se repetă la infinit.

Ca mecanică de joc, Nitro Family beneficiază de câteva idei destul de interesante. Ca și în Painkiller, puteți obține puncte jonglând în aer cu cadavrele inamicilor, lucru care este ceva mai ușor de reușit aici. Armele sunt împărțite în două categorii, cele serioase care necesită amândouă mâinile și cele mai mici, dintre care puteți ține câte una în fiecare mână. Și este foarte drăguț faptul că nu trebuie să aveți două arme de același fel, ci puteți ține mitraliera în dreapta și pușca în stânga, de exemplu. Defectul acestei concepții este că porniți de la început cu un arsenal foarte puternic, iar armele suplimentare ce apar pe parcurs nu prea reușesc să impresioneze. Dintre ele, cel care aruncă inamicii la distanță este foarte interesant conceptual, dar nu neapărat mai eficient decât lansatorul de rachete pe care îl primiți încă de la început.

Ar mai merita menționat și faptul că aveți la dispoziție nu unul, ci două personaje, pentru că soția eroului îi stă literalmente mereu în spate și-i lovește cu biciul pe cei ce se apropie prea mult sau lansează un bombardament devastator împotriva grupurilor mari. Dar nici una dintre ideile sale nu poate scoate Nitro Family din mediocritatea în care îl scufundă realizarea tehnică și designul nivelurilor.

Bogdan Bridinel

JOCURIALTERNATIVE

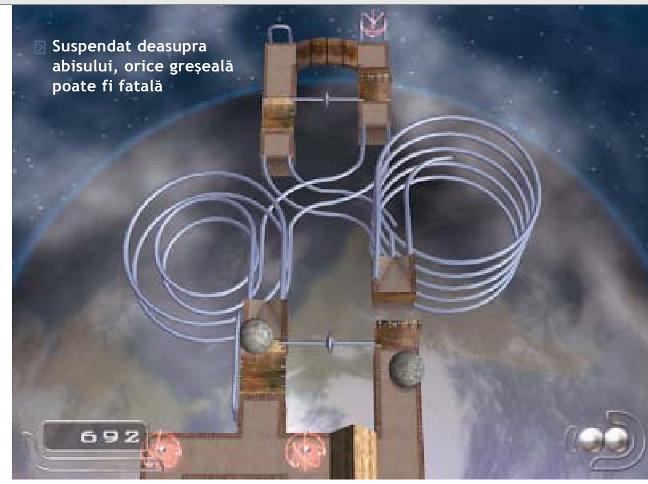
- Nitro Family
- Serious Sam
- Painkiller

VERDICTXTREMPC

Jucabil, dar în cele din urmă prea slab pentru a merita **5**

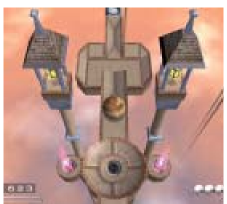


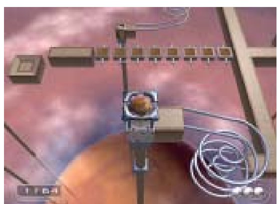
În stilul celebrului Marble Madness, Ballance dovedește că nu este greu să faci un joc de succes

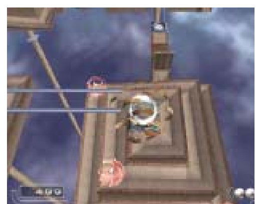


Suspendat deasupra abisului, orice greșeală poate fi fatală











Varietatea elementelor de design nu este mare, dar modul în care sunt combinate dă adâncime jocului

PREȚ: 10€ • PRODUCĂTOR: CYPARADE • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.BALLANCE.ORG

ARCADE

BALLANCE

"Au reușit să creeze o experiență specială, pe parcursul căreia ajungi să te identifici cu bila."

Un joc de îndemânare nerecomandat celor cu rău de înălțime.

INTERACTIUNE
- 12 niveluri
- simulare fizică realistă
- trei tipuri de material pentru bilă

SISTEMNECESAR
- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER
- **PC:**1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

EXISTĂ ÎN LUMEA ASTA ATÂT DE SĂRACĂ în divertisment de calitate două mari categorii de jocuri: simple și complexe. Ballance face parte din prima categorie, dar cu toate astea dovedește că are mai multă adâncime decât ar părea la prima vedere.

Vorbim de un joc cu o bilă și deja acest lucru spune destul de multe, mai ales dacă ați jucat Marble Madness sau una dintre multele sale clone, gratuite sau contra cost. În Ballance, sus-numita bilă trebuie ghidată printr-un peisaj suprarealist în care construcții suprarealiste compuse din planuri drepte și înclinate, tije de ghidaj, cutii, poduri, scripeți, balansoare, pendule, ventilatoare și transformatoare sunt suspendate deasupra unui abis ce creează o senzație de vertij destul de reală pentru un joc arcade. În cazul meu, cel puțin, rezultatul a fost că fiecare cădere în gol a bilei a fost însoțită de o tresărire care pornea din stomac și se oprea în mâna cu mouse-ul, urmată de sudori reci pe șira spinării.

Teoretic, nu ar trebui să îmi pese foarte mult de o simplă bilă, dar producătorii au reușit să creeze o experiență specială, pe parcursul căreia ajungi să te identifici cu bila, astfel încât ai impresia că aluneci chiar tu în hăul fără sfârșit. Iar această identificare vine din simularea fizică excelentă a bilei, care este doar parțial controlabilă de jucător, ea conformându-se în același timp și legilor fizice și fiind afectată de factori ca înclinarea pantelor, materialul din care sunt compuse obstacolele și, mai ales, materialul din care este compusă bila. Din fericire, nu este foarte complicat să schimbați între o bilă și alta, nivelurile fiind presărate cu convertoare care transformă materialul din care este compusă bila pe care o controlați. Prezența convertoarelor face destul de clară următoarea acțiune pe care trebuie să o întreprindeți, însă cu toate acestea nivelurile nu sunt mai puțin distractive. Singura dezamăgire este că sunt prea puține și, chiar dacă ultimele devin infernale ca dificultate (jucați contra timp totuși), jocul poate fi terminat în cinci-șase ore sau chiar mai puțin.

Ceea ce nu justifică totuși banii investiți în el. Mai ales că a fost construit cu Virtools Dev, un tool de prototyping pentru jocuri care face aproape totul în locul producătorilor, inclusiv fizica, care este, de ce să nu recunoaștem încă o dată, excelentă. Grafica este decentă, atractivă, dar fără brizbrizuri de ultimă generație, ceea ce este un lucru bun, pentru că scade cerințele de sistem ale jocului, făcându-l accesibil și celor cu calculatoare mai slabe. Cât despre muzică, este prezentă, dar ar fi putut la fel de bine să lipsească, sunetul vântului suflând a pagubă prin golul abisal și zdrăncănitul bilei în funcție de material fiind suficiente pentru a da credibilitate și substanță atmosferei.

Poate fi considerat un joc "de femei", ca și Lines, Pushover sau originalul Marble Madness, dar nu voi fi ipocrit să spun că nu mi-a plăcut mai mult decât multe dintre FPS-urile și RTS-urile din ultima vreme.

Adrian Dorobăț

VERDICTXTREMPC

Relaxant și distractiv **8**



În orașe, problemele de pathfinding se agravează foarte mult



Un joc de tactică în timp real cu multă ambiţie, dar prea puţine realizări



Exploziile reprezintă cel mai reușit aspect al jocului





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** DIGITAL REALITY • **PUBLISHER:** MONTE CRISTO • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.DESERTRATSGAME.COM

STRATEGIE

DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

Încleştare tactică în deşerturile africane.

INTERACTIUNE

- 2 campanii totalizând 15 misiuni, de partea aliaţilor sau a germanilor
- peste 70 de unităţi diferite aflate la dispoziţia celor două părţi implicate în conflict

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 4
- **LAN:** 4
- **MODEM:** 0

UN MOTOR GRAFIC PERFORMANT NU poate fi decât un lucru bun, dar atunci când tot ce are de făcut este să înşiruie dună de nisip după dună de nisip, mă întreb dacă foloseşte la ceva. Sigur, exploziile din Desert Rats vs Afrika Korps sunt atât de bine realizate, încât uneori vă veţi gândi că merită să pierdeţi un tanc numai pentru a putea asista la un astfel de spectacol pirotehnic, dar nu pot să compenseze şi pentru repetitivitatea deprimantă a decorurilor. Iar pentru un joc ce contează aproape exclusiv pe grafică pentru a impresiona, aceasta este o veste destul de proastă.

Este drept, Desert Rats vs Afrika Korps îşi doreşte să fie mai mult decât un RTS superficial, în care o turmă de tancuri este aruncată asupra alteia, dar cam tot ce încearcă să facă este subminat de interfaţa neinspirată şi dotarea precară cu materie cenuşie a unităţilor. În teorie, războiul este simulat cu foarte multă atenţie, pentru a oferi jucătorilor cât mai multe posibilităţi tactice. Asta înseamnă că tancurile au armura mai sensibilă în partea din spate, că soldaţii se pot sui în camioane pentru a se deplasa mai repede sau pot ocupa clădirile pentru a trage de la adăpost, că există terenuri minate ce trebuie curăţate de genişti, că pot fi ţintite anumite părţi ale unor vehicule şi multe altele. Dar devine foarte repede evident că o asemenea complexitate, foarte potrivită într-un joc pe ture, este copleşitoare atunci când trebuie să-i faci faţă în timp real, aşa că majoritatea jucătorilor se vor mulţumi să îşi selecteze unităţile şi să le trimită înainte fără a-şi bate capul cu toate aceste detalii.

Există şi un buton de pauză, care acordă jucătorului şansa de a-şi organiza mai bine atacurile, dar, pentru a putea fi cu adevărat util, el trebuie folosit atât de des încât acţiunea îşi pierde orice urmă de fluenţă. Şi nu ajută la nimic faptul că oamenii din joc sunt atât de dezorientaţi încât nu şi-ar găsi la timp nici măcar drumul spre cea mai apropiată toaletă, în caz de extremă urgenţă. Imediat ce le apar în drum câteva obstacole, unităţile încep să se împrăştie, luând-o uneori în direcţii absolut de neînţeles. Chiar şi atunci când drumul pare lipsit de elemente de dificultate, tot trebuie să le dădăciţi pentru a le împiedica să se aşeze în şir indian şi să înfrunte moartea una câte una.

Campania single player încearcă să menţină trează atenţia jucătorului printr-o poveste destul de elaborată şi inspirată din filmele clasice despre război, cu o ea şi doi de el, drama lor dând o tentă personală războiului. Dar o mână de secvenţe cinematice aruncate din când în când în cadrul unor misiuni cu caracter generic nu face o poveste, iar campania sfârşeşte şi ea prin a dezamăgi. Astfel, Desert Rats vs Afrika Korps devine un joc foarte greu de recomandat, deşi prima impresie îi era foarte favorabilă.

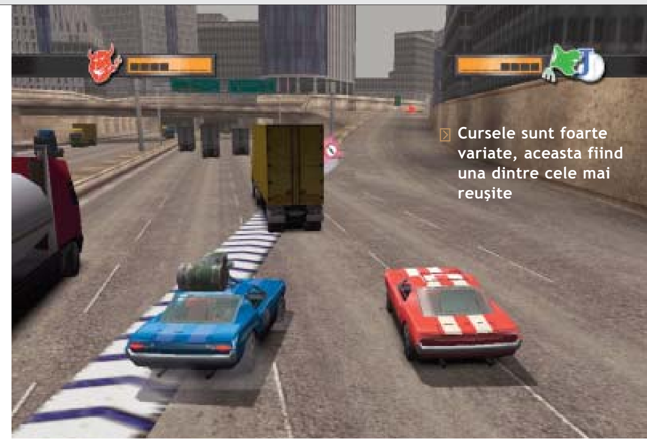
Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Cu potenţial, dar plin de probleme **6**



Un joc de curse ce se dovedeşte mai interesant decât pare la prima vedere



Cursele sunt foarte variate, aceasta fiind una dintre cele mai reuşite



Deşi există multe tipuri de maşini, ele se controlează cam la fel



Atunci când situaţia nu este prea roz, armele vă pot salva



Cei care rămân în urmă sunt eliminaţi din cursă

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** SUPERSONIC • **PUBLISHER:** EMPIRE • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.GETMASHED.NET

RACING

MASHED

"Maşinile derapează, sar şi dărâmă obiecte din decor, dar într-un mod care le face să pară de jucărie, lucru deloc surprinzător dat fiind că Mashed este în mod clar inspirat din Micro Machines."

Curse extreme şi maşini de jucărie.

INTERACTIUNE

- 13 trasee foarte variate, de la o autostradă supraaglomerată la un deşert populat cu vestigii ale antichităţii
- 9 arme care condimentează jocul, putând să transforme un jucător aparent pe cale de a pierde în învingător

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 4
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Până la patru jucători pot participa la un joc de multiplayer pe acelaşi calculator, dar numai dacă dispun de gamepad-uri sau alte periferice de acest gen, pentru că nu există posibilitatea ca tastatura să fie folosită de mai mult de un jucător. Păcat, pentru că multiplayer-ul este punctul forte al jocului în versiunea sa de PlayStation 2.

ÎN ACEASTĂ ERĂ A PIXEL SHADERELOR, a curselor ilegale, a hip-hop-ului şi a motoarelor cu nitroxid, Mashed este o apariţie neobişnuită şi, pe undeva, neaşteptată. El nu impresionează prin grafică, are o coloană sonoră ce poate crea impresia că lipseşte, dacă nu sunteţi suficient de atenţi, şi nu are nimic de a face cu "realităţile dure ale străzii", dar reuşeşte să fie captivant în ciuda acestor lucruri, sau poate tocmai datorită lor. Pentru că Mashed nu vrea să fie realist sau matur, ci pur şi simplu distractiv şi nu îşi cere scuze pentru asta.

Reţeta este simplă şi deloc nouă. Maşinile se întrec nu pentru a ajunge primele la o linie de sosire, ci pentru a ajunge cât mai departe în faţa celorlalte. În momentul în care unul dintre concurenţi reuşeşte să se îndepărteze suficient de mult de ceilalţi, aceştia sunt aruncaţi în aer de elicopterul ce supraveghează în permanenţă scena. O victorie aduce un punct, iar înfrângerea scade unul, scopul final fiind acumularea unui anumit număr de puncte pentru a câştiga întrecerea. Unele curse modifică puţin aceste reguli sau chiar au obiective complet diferite (cum ar fi prinderea unui fugar), dar modul de desfăşurare clasic este punctul forte al jocului, nu aceste tentative de a mai varia puţin acţiunea. O variaţie mai interesantă, deşi uneori frustrantă în felul său, este prezenţa armelor pe majoritatea traseelor. Armele variază de la mitraliere montate pe capotă la mine antitanc şi butoaie ce varsă ulei, fiind utile fie pentru a câştiga distanţă faţă de un concurent aflat puţin în urmă, fie pentru a pune la respect unul care a avansat prea mult.

Comportamentul fizic al maşinilor este şi el surprinzător de bine realizat, deşi nu trebuie să vă aşteptaţi la o experienţă asemănătoare cu cea oferită de Colin McRae Rally. Maşinile derapează, sar şi dărâmă obiecte din decor, dar într-un mod care le face să pară de jucărie, lucru deloc surprinzător dat fiind că Mashed este în mod clar inspirat din Micro Machines.

Fizica neobişnuită se dovedeşte rapid o calitate, şi nu un defect, dar nu acelaşi lucru se poate spune despre perspectiva din care este văzută acţiunea. Camera se deplasează în funcţie de distanţa dintre concurenţi, în aşa fel încât aceştia se găsesc întotdeauna cu toţii în cadru. Ceea ce nu este o idee rea, dar mişcarea bruscă a camerei poate dezorienta un jucător, iar cei care sunt pe cale de a câştiga sunt puşi în situaţia de a conduce fără a vedea mare lucru din ce au în faţă. Chiar mai bizar de atât este modul în care se configurează controlul de la tastatură, care dovedeşte că portarea de pe platforma originală (PlayStation 2) s-a făcut foarte neglijent. Pe de o parte, săgeţile pentru înainte şi înapoi nu pot fi folosite deloc, pe de altă parte, cele două direcţii sunt singurele care nu pot fi reconfigurate şi sunt plasate pe cele două săgeţi laterale. Din această cauză devine destul de dificil să organizaţi partide de multiplayer pe acelaşi calculator şi, cum partea single player este cam scurtă, Mashed îşi pierde semnificativ din interes.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Portat prost, dar distractiv oricum **7**




Un joc al cărui subiect nu pare foarte incitant, dar care se dovedeşte foarte reuşit în ciuda acestui lucru






PREŢ: 44.9€ • PRODUCĂTOR: INCOG • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.CO.UK SPORT

DOWNHILL DOMINATION

Pedalând spre succes

ATUNCI CÂND AM AFLAT CĂ Downhill Domination este un joc de curse cu biciclete mă aşteptam la multe, dar, trebuie să recunosc, la ceea ce nu mă aşteptam deloc era să mă trezesc şase ore mai târziu încă în faţa televizorului, strângând controller-ul în mână de parcă viaţa mea ar fi depins de el. Este un joc absurd de simplu, dar în acelaşi timp extraordinar de captivant, datorită vitezei nebuneşti atinse de bolizii pe două roţi şi curselor care te fac de fiecare dată să îţi doreşti să o vezi şi pe următoarea înainte de a renunţa.

Reţeta este în mare parte împrumutată de la SSX, simulatorul de snowbording al celor de la Electronic Arts. Jucătorul concurează cu alţi sportivi pe un traseu compus exclusiv din pante atât de abrupte încât ar putea la fel de bine să fie căderi libere (şi uneori chiar sunt), având şi posibilitatea de a strânge puncte suplimentare prin realizarea de acrobaţii aeriene, ajutat de trambulinele mai mult sau mai puţin naturale din drumul său. Ba chiar, dacă i se pare că drumul nu este suficient de mare pentru atât de multe biciclete, le poate demonstra asta adversarilor dându-le un brânci discret atunci când trece pe lângă ei. Ce este însă remarcabil la Downhill Domination, aşa cum am spus deja, este modul în care reuşeşte să te convingă că într-adevăr te afli pe unul dintre cele mai puţin sigure mijloace de transport imaginabile, aruncându-te cu o viteză sinucigaşă pe un drum fără întoarcere. Senzaţia este incredibil de intensă, iar plutirea lină din timpul salturilor o completează într-un mod magistral.

Un mare merit îl au şi traseele, fiecare dintre ele reuşind să impresioneze atât prin impactul vizual, cât şi prin construcţie. Ele variază foarte mult ca locaţie, mutându-se din Hawaii în Peru şi din Scoţia în Japonia, oferind de fiecare dată peisaje spectaculoase şi pericole din belşug. Ce-i drept, unele dintre lucrurile la care trebuie să fiţi atenţi sunt de-a dreptul bizare, circuitul din Hawaii, de exemplu, având o secţiune invadată de lavă, iar altele fiind populate de diverse vietăţi ce traversează traseul când ţi-e lumea mai dragă. Cursele sunt împărţite în trei categorii. Freeride oferă cele mai vaste şi pline de posibilităţi trasee, Technical sunt cele mai scurte şi pline de sărituri, iar Mountain Cross sunt cele mai dificile, pentru că sunt foarte întortocheate şi în mare parte foarte înguste. De fapt, aproape că aş trece cursele de la această ultimă categorie la capitolul defecte, pentru că uşurinţa cu care un avans substanţial se pierde după doar câteva căzături este destul de frustrantă.

Şi, dacă tot suntem la partea mai puţin roz, trebuie spus că acrobaţiile nu sunt cine ştie ce. Nu sunt nici foarte utile, nici foarte spectaculoase şi nici foarte uşor de executat, de multe ori provocând căzături şi aducând mai multe probleme decât merită. Sigur, faptul în sine că există este bun şi adaugă ceva profunzime jocului, dar este destul de probabil să nu apelaţi foarte des la ele. La finalul curselor punctele sunt convertite în bani cu ajutorul cărora vă puteţi achiziţiona accesorii pentru bicicletă, dar recompensele pentru victorie sunt de obicei mai substanţiale de atât, excepţie făcând momentele în care vă reuşeşte una dintre acrobaţiile mai serioase.

Comparat cu SSX 3, se poate spune despre Downhill Domination că este cam deficitar la capitolul personalitate. Personajele se străduisc parcă prea mult să fie cool, condimentând întrecerile cu replici nepotrivite în context sau de-a dreptul stupide (în special Ajax, cel care visează să ajungă cântăreţ rap), iar posibilităţile de personalizare a echipamentului sunt ceva mai reduse. Dar asta nu însemnă că este lipsit de merite, partea care contează cel mai mult fiind, din fericite, şi cea mai bine realizată.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation2

VERDICTXTREMPC

Senzaţia de viteză compensează orice problemă **8**

ALBA CA SNOWHITE SI CEI III* NANOPITICI

Rezumat: Deranjată de popularitatea fiicei sale vitrege pe Google, crăiasa decide să o elimine. Prin urmare, îl trimite pe pădurarul Jenică cu Albă ca Zăpada în pădure şi îi spune să se întoarcă fără ea, dar cu o serie de părţi componente care să îi certifice decesul. Aceste planuri malefice sunt contracarate brutal de intervenţia nesperată a celor şapte pitici. Aceştia sunt ulterior vexaţi de unele probleme vestimentare ale prinţesei (lipsa hainelor). Ei apelează la ajutorul Scufiţei Roşii, dar surprind o faţetă neaşteptată a tinerei eroine, care administrează un videochat erotic moştenit de pe vremea Bunicuţei. Ea se declară dispusă să îi ajute şi are o idee...

%%%

Undeva, într-un castel nu foarte departe de pădure, crăiasa cea geloasă puse mâna pe Pagini Aurii, căută la "A" de la "Asasini plătiţi" şi comandă o lichidare la pachet pentru Albă ca Zăpada.

###

Între timp, în căsuţa din pădure, Scufiţa Roşie îşi admira opera. Îmbrăcată în blugi, cu o bluză bleu mulată ce îi dezvelea buricul şi cu părul vopsit într-un negru cu reflexe ultramarin, Albă ca Zăpada nu mai semăna deloc cu prinţesa blondă de la început. Iar o oră petrecută în solarul artificial din pivniţa Scufiţei Roşii, îi schimbaseră albul trădător al pielii într-un bronz arămiu.

- V-o prezint pe noua mea verişoară, Scufiţa Albastră, zâmbi triumfătoare Scufiţa Roşie, pe care întâmplător o chema Beatrice.

Scufiţa Albastră zâmbi cochet şi făcu o plecăciune.

- Este mult mai greu de recunoscut acum, spuse Isteţilă. Dar nu am scăpat de probleme. Cred că singura metodă prin care o putem proteja este să îi găsim un prinţ care să o ia de nevastă şi să o protejeze zi de zi

- Ha! pufni Scufiţa Roşie. Cine? Harap Alb, care îşi pierde nopţile prin baruri cu prietenii lui Setilă, Berilă şi Gorilă? Sau Făt-Frumos, care preferă femeile cu dimensiuni 1024x768x16 biţi? Părerea mea este că nu trebuie să stăm şi să aşteptăm ca asasinii crăiesei să se înfiinţeze la uşa noastră. Eu zic să mutăm confruntarea în văzul lumii: atacăm castelul, o luăm ostatecă pe crăiasă şi chemăm televiziunea. O facem să îşi recunoască faptele, regele o să vadă şi o să divorţeze. Şi ca să ne asigurăm că în locul ei nu va veni o pretendentă la fel de geloasă, mă sacrific eu pentru rolul de regină.

Morocănosul începu să aplaude frenetic, după care zise pe un ton sarcastic:

- Apreciem generozitatea ta, dragă Beatrice, dar cum propui să realizăm asta? Noi şi ce armată? Ştii cât de bine este păzit castelul? Am reuşit să îl neutralizăm pe Jenică vânătorul doar pentru că l-am atacat prin surprindere şi pentru că eram şapte. Ce şanse avem să ajungem până la crăiasă?

- Mari, dacă reuşim să îi luăm şi pe ei prin surprindere. Şi în nici un caz nu se aşteaptă la aşa ceva. Crăiasa nici nu ştie că existăm.

- Hmmm, mormăi Isteţilă mângâindu-şi barba albă... Ai şi tu dreptate aici...

- Să-să şti-ştii că e o-o id-idee, zise Bâlbâilă. Eu şi Timidul am participat la nişte cursuri de pregătire ninja prin corespondenţă şi aveam nevoie de o idee pentru proiectul de diplomă. Un asalt de castel, cu luare de ostateci prin surprindere, ne-ar aduce garantat punctaj maxim.

Mai multe perechi de ochi îi priviră cu diferite grade de condescenţă.

- Cineva trebuie să stea să o păzească pe prinţesă, zise Jimmy cel Vesel. M-aş oferi eu, pentru că mi-am scrântit piciorul la baschet săptămâna trecută şi nu cred că v-aş fi de ajutor.

Mai multe perechi de ochi îl priviră cu diverse grade de suspiciune. Singura care nu participa la discuţie era Albă ca Zăpada, care încerca să rezolve un cub Rubik cu ciocanul undeva pe veranda casei piticilor.

- Ok, decise Isteţilă. Jimmy rămâne aici să le păzească pe cele două Scufiţe, iar noi ne echipăm şi luăm castelul cu asalt.

- Nu plecaţi nicăieri fără mine! îi aruncă Beatrice o privire ameninţătoare. Este ideea mea şi am de gând să particip.

Mai multe perechi de ochi o priviră cu variate grade de respect.

@@@

Pe asasin îl chema Serghei Ivanovici Kruglov şi era un individ masiv, fost luptător în trupele speciale ucrainene. Alături de el ţopăia Katiuşa, un pechinez care putea să urmeze un miros până în pânzele albe. Serghei îi dăduse să miroasă pijamaua de mătase a prinţesei şi acum pechinezul îl ghida cu o precizie supranaturală direct către casa piticilor.

La un moment dat, în drumul lor apăru un urs. Serghei şi ursul se înfruntară din priviri pentru o perioadă. Tensiunea era palpabilă. Slab de vezică, pechinezul se duse să se urineze într-un tufiş. Când reveni, ursul nu mai era. Plecase.

&&&

Cei şase pitici şi Beatrice se strecurau printr-o beznă atât de densă, încât puteai să o tai cu cuţitul felii, să o dai pe răzătoarea Borner şi să faci cremă de pantofi din ea. Sau salată de întuneric, cu ridichi negre.

- Are cineva idee încotro mergem? se auzi vocea lui Beatrice.

- Da, da, mormăi Isteţilă. Teoretic, la un moment dat, o să înceapă să se lumineze şi, în cele din urmă, o să ieşim undeva într-o hrubă din palat.

Ca pentru a-l contrazice, de undeva din faţă se auzi îndepărtat un sunet de gong, urmat de o voce feminină metalizată.

- Atenţie, se închid uşile! Stimaţi călători, urmează ultima staţie, Republica, cu peron pe partea stângă

După o scurtă perioadă de tăcere, Morocănăsul luă cuvântul:

- Nu ştiu ce înseamnă asta, dar am o senzaţie neplăcută că nu e de bine.

Ca pentru a-i confirma presimţirile sinistre, o boare de aer rece se făcu simţită, urmată de un uruit ameninţător. Isteţilă înghiţi în sec şi zise:

- Ştiu că n-o să vă placă, dar singura noastră şansă este să fugim cât mai repede în faţă şi să intrăm în tunelul lateral care duce în subsolul castelului.

Uruitul deveni un vaiet insuportabil, contopit cu scrâşnete ascuţite.

()()()

În căsuţa din pădure, Jimmy cel Vesel stătea tolănit pe canapea şi se uita la meci. Alături de el, Albă ca Zăpada, cunoscută şi ca Scufiţa Albastră, pe numele ei adevărat Eufrosina Popescu, îşi punea întrebări existenţiale.

- De ce aleargă toţi bărbaţii ăia după minge? Nu puteau să le dea câte una la fiecare? Şi ăla, ăla chel, de ce e îmbrăcat în negru? Ce e aia ofsaid? De ce muşti din braţul canapelei?

Exasperat, Jimmy scrâşni printre dinţi:

- Nu vrei, te rog să te duci să îmi aduci şi mie o bere?

- Ok, ok, cedă Albă ca Zăpada. Uf, ce urâcios eşti. Mai bine rămâneam cu Morocănosul...

Tânăra coborî în beci şi în slaba lumină care venea prin uşa deschisă la capătul scărilor începu să caute lada cu sticle de bere. Brusc, o siluetă se interpuse în lumină şi Albă ca Zăpada fu acoperită de o umbră imensă.

- Hei, zise ea, şi se întoase. După care începu să ţipe.

^^^

- Deci, să repetăm, zise Isteţilă. În momentul în care Somnorilă şi Morocănosul dezafectează tabloul electric, se stinge lumina în tot castelul şi noi ne furişăm pe scări cu cei doi ninja de buzunar la înaintare. Întrebări?

- Când ai spus tabloul electric, te-ai referit la cel cu siguranţe? zise Timidul.

- Nu, m-am referit la tabloul electric "Kilowaţi odihnindu-se", de Ştefan Luchian, zise suav Isteţilă. Normal că la cel cu siguranţe!

- Ştii de ce întreb, pentru că tabloul cu siguranţe e chiar aici după colţ, iar ei au luat-o în direcţia opusă.

Faţa lui Isteţilă înregistră o trecere rapidă prin toate culorile curcubeului, după care piticul trase aer adânc în piept şi zise:

- Ok. O sa dezafectez eu tabloul electric. Voi luaţi-o ostatecă pe regină.

+++

Pe o canapea în faţa unui televizor, într-o căsuţă din pădure, Serghei Ivanovici Kruglov plângea cu sughiţuri. Rusia fusese trimisă acasă de la Euro 2004. Katiuşa pierduse urma în căsuţa unde nu se găsea nimeni. Frustrat că nu avea pe cine să omoare, Serghei mai trase o duşcă de vodcă, când de pe hol se auzi o voce răguşită Puişoooooo-or, undeee eeeşti? Sunt Lupul, am venit să te scot în oraş! Serghei zâmbi diabolic.

***

Pe o altă canapea, tot în faţa unui televizor, într-o căsuţă din aceeaşi pădure, Jimmy cel Vesel o consola pe Albă ca Zăpada:

- Şşşşş, gata, nu mai este ursul. S-a speriat de cât de tare ai ţipat şi a fugit. Gata, şşş cu tata.

Albă ca Zăpada scânci şi se lipi fierbinte de el.

- Ţine-mă în braţe. Strâns.

Jimmy zâmbi diabolic.

$$$

"Întrerupem comentariile de după meci cu o ştire de ultimă oră, spuse prezentatoarea. Un grup de terorişti a luat-o ostatecă pe regină şi a obligat-o să îşi dezvăluie planurile malefice în faţa naţiunii. Aparent ea a încercat să îşi ucidă fiica, geloasă pe frumuseţea ei, dar a eşuat lamentabil..."

Incredibil, zise paharnicul. Vă vine să credeţi? îi întrebă pe cei doi pitici care ajunseseră cum necum în cramă Somnorilă sforăi în continuare cu capul pe o masă. Morocănosul mormăi ceva în barbă, după care spuse:

- Dacă întreabă cineva, hâc, suntem de la televiziunea prin cablu subteran şi am venit să, hâc, verificăm emisia.